

IVRO DE TRIBO: PRESAS DE PRATA



СЕРЕБРЯНЫЙ
КЛЫК



LENDAS DOS GAROU

Pesada Jaz a Coroa

Mari Cabrah encarava o palhaço com sua roupa gay que saltitava à sua frente segurando uma enorme quantidade de balões que flutuavam, dançando sobre ele. Ela cerrou seu punho, erguendo-o para golpeá-lo.

“Mari, não!” Evan Cura-o-Passado cochichou em desaprovação. “É o trabalho dele. Ele tem que fazer esse tipo de coisa”.

“Ri-uupi” gritou o palhaço, aparentemente ignorando o quão perto chegara de encontrar sua própria morte. “Um balão para a moça bonita”. Ele entregou um balão de hélio para Mari com a inscrição “Coney Island” e saiu em direção a uma família com crianças.

Mari desdenhosamente deixou o balão flutuar para longe e o Rei Albrecht, governante da tribo dos Presas de Prata da América do Norte, o observou enquanto o balão derivava em direção ao mar sob o sol ensolarado daquela manhã.

“Por Deus, Mari. Ao menos você podia ter perguntado às crianças se elas queriam o balão”. Exclamou com um sorriso nos lábios.

Ela o alvejou com seu olhar de eu-não-tenho-tempo-para-esse-lixo. Com um metro e oitenta na sua forma humana, sendo que cada grama dela é de puro músculo, seu olhar teria aterrorizado muitos homens, mas Albrecht sabe que é uma ameaça vazia — ao menos quando ela o dirige contra um companheiro de matilha.

“Por que cargas d'água nós estamos o encontrando em Coney Island?” Ela disse, olhando desdenhosamente para as pessoas nas passarelas ao seu redor. “É aqui que seus emissários Presas de Prata russos vêm quando eles chegam à América? Eles não têm esses parques baratos na Sibéria?”

“Já que você tocou no assunto, eu aposto que eles não têm,” respondeu Albrecht, dando de ombros. “Mas não é por causa disso que estamos aqui. A região de Brighton Beach é também conhecida como Pequena Odessa, por causa da quantidade de imigrantes russos residentes nela. Supostamente, nessa multidão, existem alguns Parentes da Casa da Lua Crescente. E que estamos procurando, eles nos levarão até os emissários”.

“Supostamente?” Perguntou Evan. O jovem protegeu seus olhos dos raios do sol enquanto procurava algo no meio dos passantes. Ele se encaixava mais ao cenário do que seus companheiros, vestindo um jeans, uma camiseta (“Todos Os Meus Heróis Matavam Cowboys”) e tênis, uma camuflagem perfeita.

“Merda, foi o que eles me falaram”, respondeu Albrecht. “Arkady era o nosso único representante da Lua Crescente e ele não era exatamente aberto a falar sobre seu povo”. Ele usava uma camiseta preta, jeans escuros e botas bico-de-aço. Ele trocara seu tapa-olho decorado por um mais simples preto — estilo pirata, como ele mesmo dizia. Seu cabelo branco, preso num longo rabo de cavalo, se estendia por suas costas até seu cinto. Uma fina tiara de prata circulava sua testa.

“Mas o comunicado disse para nos encontrarmos aqui?” Perguntou Evan.

“Sim, no Café Tatiana. Nossos contatos nos levarão ao verdadeiro ponto de encontro de lá”.

“Por que eles estão tão furtivos?” Disse Mari, franzindo a testa. Ela usava calças de corrida, uma camiseta branca apertada e óculos escuros. “Eu ainda não entendi por que você não pode recebê-los na corte, com todo o seu séquito”.

“Primeiro, acho que eles estão hesitantes porque ele pertencem a Máfia Russa. Os Parentes, não os emissários. Segundo, essa é uma situação delicada. As relações entre a minha casa e a deles não têm sido boas desde o tempo da Guerra Fria. A queda do Muro de Berlim pode ter terminado os problemas entre os humanos, mas a Cortina de Sombras só caiu há alguns anos. E ainda existe alguma desconfiança entre nós”. Ele parou e observou uma barraca de jogos. “Esperem um minuto.”

Albrecht andou até a barraca, uma barraca de tiro-ao-alvo com armas de chumbinho e garrafas de cerveja que se moviam. Ele ofereceu uma nota de cinco dólares ao atendente e pegou uma das armas. Ele mirou firmemente para um dos alvos e puxou o gatilho. O projétil acertou a garrafa em cheio, mas não a quebrou. “Ei, essa arma não está com pressão o suficiente!”

“É dureza, cara” disse o jovem. “Sem problema, você ainda tem mais quatro tiros.”

“Eu preciso de cinco acertos para ganhar esse ursinho.” rosnou Albrecht. Foi um rosnado profundo, não do tipo que sai de uma garganta humana.

O atendente ficou branco. “Claro, claro... cara. Vá em frente, pode dar cinco tiros. Quantos você quiser”.

“E se pegasse o urso de uma vez? Você e eu sabemos que eu ia acertar cada uma dessas garrafas”.

“É seu”, disse o atendente, agarrando o bichinho de pelúcia que Albrecht apontava. Um urso enorme, tão grande quanto uma criança de oito anos. Ele cuidadosamente entregou o prêmio a Albrecht, que colocou a arma de lado e sorriu.

“Obrigado”, disse Albrecht enquanto se afastava em direção a sua matilha. Evan franziu seu cenho e Mari pareceu não ter ligado pro que ocorreu. “Onde eu estava mesmo? Ah, claro, relações entre as casas. Um Grande Conclave está para ocorrer nos Urais e será uma grande oportunidade para reunir toda a tribo e deixar para trás essas diferenças do passado e forjar novas alianças contra os nossos verdadeiros inimigos. Claro, é também uma grande chance para que eu e a Rainha Tamara Tvarivich determinemos a liderança de toda a tribo”.

“E o que há de novo nisso?” disse Mari. “Então eles estão sendo cuidadosos com você. Mas por que eles simplesmente não vêm à corte como bons Presas de Prata deveriam fazer? E por que você não os põe em seu lugar por não fazerem isso?”

“Porque eu, na verdade, desejo aprofundar as relações com eles e não forçá-los a obedecerem meu comando. Não ainda, pelo menos. Isso é entre mim e Tvarivich. Até lá, encontrarei um meio termo com seus conterrâneos. Além disso, preciso deles tanto quanto eles precisam de mim”.

“Eu não entendi”, disse Evan. “O que você quer deles, além da sua cooperação?”

“Informação. Esse Grande Conclave é um muito importante, mas vai acontecer lá, no território deles. E eles têm costumes e tradições que se arrastam por muitos e muitos séculos, e não sei absolutamente nada sobre nenhum deles. Se eu preciso ganhar a confiança e a

admiração deles — para não falar na sua fidelidade — eu preciso me comportar de acordo. E é aí que esses dois emissários entram”.

Ambos o fitavam, assentindo com a cabeça para que ele desse mais informações. Albrecht colocou o urso de pelúcia na passarela inclinando-o em direção a praia. “É mais ou menos assim: Esses caras não pertencem a seita de Tvarivich. Eles não são da Seita da Lua Crescente; eles são da Seita do Pássaro-de-Fogo”. Ele pareceu esperar alguma reação deles, mas eles só o encaravam mudos. “A seita de Arkady”.

“O que?!” exclamou Mari. “Está louco? Eles vão tentar matá-lo antes que você possa entender qualquer coisa sobre as suas tradições!”

“Lembre-se Mari: Arkady está morto. Eles têm um novo líder agora. E esse cara não tem uma política tão agressiva quanto a dele. Eles correm o risco de se tornarem marionetes de Tvarivich, que é quem comanda tudo na Rússia. Acho que eles estão procurando por um aliado de alto posto para equilibrar o poder dela”.

Evan sorriu. “Estou surpreso com toda essa sua visão, Albrecht. Você realmente está aprendendo todo esse jogo de liderança”.

“Obrigado. Eu pensei nisso sozinho, também. Por isso que não contei nada a ninguém ainda. O resto da corte iria ter um ataque — tipo, o que a Mari acabou de ter. Achei que seria melhor só chamar vocês dois para manter toda a pompa e circunstância até que eu pudesse solidificar esse acordo”.

“Ok”, disse Mari. “Eu entendi. Mas o que diabos essa pelúcia gigante tem a ver com tudo isso?”

“Ah, isso?” disse Albrecht levantando o brinquedo. “Isso é só um truque. Dá uma olhada”. Eles andaram até o Jaguar preto parado no estacionamento do parque, onde Albrecht abriu o porta-malas e enfiou o urso dentro dele. Depois disso, ele enfiou a mão por baixo dele até o compartimento do estepe, de lá ele retirou uma grande Klaive de prata presa a uma bainha de couro negro.

“Caramba, eu nunca tinha a visto antes”, exclamou Evan. “Essa não é a Príncipe Solene”.

“Não, essa é a de Arkady. A sua original, aquela que ele trouxe da Rússia. Ele trocou por uma maior mais tarde, mas essa tinha um valor sentimental, então ele nunca se livrou dela. Eu não dei a chance para que ele a pegasse antes de exilá-lo — não que ele merecesse. Mas eu acredito que devolvê-la a sua seita seja um belo gesto. Considerando tudo que o cretino fez contra Jo'clatth'mattric”.

Todos ficaram em silêncio, enquanto se recordavam das pinturas vistas nas paredes do covil da criatura da Wyrn enquanto ela agonizava. As imagens mostravam que Arkady tinha lutado contra o dragão da Wyrn na Umbra enfraquecendo-a, permitindo à comitiva de guerra de Albrecht conseguir a vitória no mundo físico.

Albrecht puxou um canivete e abriu as costas do urso, puxou para fora um pouco do recheio do bicho e enfiou a klaive dentro dele. Por fim, ele pegou uma fita e tapou o corte. Tirou o bicho do porta-malas e o fechou.

“Pronto. Agora eu posso entregar o presente sem nenhum passante franzir as sobranceiras por aí”.

Eles não andaram muito até o Café Tatiana. Escolheram uma mesa exterior sob um guarda chuva colorido, enquanto procuravam ao seu redor por qualquer pessoa com algum traço que pudesse ser reconhecido como Garou. Um jovem casal estava sentado na mesa mais próxima, rindo de alguma coisa. Dois homens sentavam em cadeiras próximas a parede. Ambos usavam camisas com a inscrição “Eu ‘coração’ Nova York”.

“Devem ser esses dois,” disse Albrecht. “Nenhum nativo normal usaria esse tipo de lixo”. Ele se virou para olhá-los e fez um sinal com a cabeça. Eles responderam da mesma maneira e um deles mostrou um sorriso de orelha a orelha.

“Bom dia,” disse o homem mostrando um forte sotaque russo ou de alguma parte da Europa oriental. Ele se levantou e se aproximou da mesa deles, estendendo a mão para Albrecht. “É bom vê-los”.

Albrecht apertou a mão estendida. “Digo o mesmo. Vocês são os Parentes da Lua Crescente?”

O sorriso dele pareceu ficar ainda mais largo. Ele assentiu vigorosamente com a cabeça. “Da! Inimigos da Wym?”

Albrecht assentiu. Sou eu. Albrecht. Seu nome?”

“Yuri. Yuri Zapor. Prazer em conhecê-lo. E seus amigos?”

“Esses são meus companheiros de matilha, Mari Cabrah e Evan”. Ele intencionalmente omitiu o nome tribal de Evan, soaria estranho fora da cultura Garou. E ele também não mencionou suas respectivas tribos. “E seu amigo?”

“Esse é Yorgi. Ele também está feliz em conhecê-los”. Yorgi assentiu, mas não se levantou.

“Então”, disse Albrecht, “para onde estamos indo?”.

“Não muito longe, não muito longe. Podemos andar. Nossos amigos de terras distantes nos aguardam. Estão prontos? Ou preferem comer alguma coisa antes?”

“Não”, respondeu Albrecht, se levantando. “Estou pronto para ir agora”. Ele empurrou o urso para cima de Evan, mas Mari o pegou, com um sorriso cruel.

“Não podemos esquecer meu prêmio”. disse ela.

Yuri olhou desconfiado para o urso e se inclinou para Albrecht, cochichando. “Não tem nenhuma surpresa dentro do urso, tem? Alguma coisa que eu deva me preocupar?”

“É só um presente” respondeu Albrecht. “Nada mortal”.

Yuri concordou com a cabeça. “Eu posso confiar em você. Grande Rei, é o que eles dizem. E reis não mentem, certo?”

“Nós já podemos ir andando”, falou Albrecht. “Não queremos deixar nossos emissários esperarmos, queremos?”

Yuri deu de ombros e se afastou do café. Yorgi se levantou. Tirou umas notas da carteira e jogou sobre a mesa. Ele esperou o último deles e passou a acompanhar o grupo na retaguarda conforme se dirigiam para uma ruela que os levava para longe da multidão.

“Desculpe por duvidar de vocês,” Yuri disse enquanto andavam. “Em nossos... negócios... tais coisas não são incomuns”.

“Que coisas?” perguntou Albrecht.

“Usar brinquedos ou outras coisas para ocultar armas. Vemos isso toda hora”.

“E que tipo de negócios vocês fazem?”

Yuri sorriu novamente. “Somos gangsters, é isso? É como vocês chamam por aqui? Crime Organizado?” Seu sorriso desapareceu e foi substituído por uma expressão ranzinza. “Isso não é crime. Crime é manter nosso povo na pobreza. Nós os sustentamos. Não precisamos de lei para isso”.

“Eu pensei nisso. Nenhuma surpresa nisso. Todo mundo sabe que Coney Island está ocupada pela Máfia Russa. O que eu não entendo é qual a ligação da Máfia com os negócios 'da família', se é que você me entende”.

“Ah, eu entendo. Nós ajudamos a família, sabe? Mas nós mesmos não pertencemos à família, ainda bem. Não insulto, por favor. Mas você sabe, vocês estão num negócio muito mais perigoso. Nós contrabandeamos e removemos... ahn.. obstáculos... aqui e ali. Vocês sujam as mãos o tempo todo. Bom trabalho, orgulhoso. Nós não temos... o sangue para isso. Mas temos conexões, sabe? Do tipo necessário para trazer pessoas da Rússia para América. Na Mãe Rússia, nós escondemos a realeza oculta. Somos os reis que escolhem quem mantém o poder e quem é deposto. Nós servimos a verdadeira família dessa forma”.

“Acho que isso faz algum sentido. Mas, de qualquer maneira, isso não soa como a operação padrão. Vocês têm algum pinga de sangue do Tsar em vocês?”

“Eu? Nom. A tatataravó de Yorgi uma vez teve um romance com um príncipe e teve seu filho em segredo. Veja, na Rússia, é uma coisa perigosa ter sangue real. Os bolcheviques mataram os reis. Stálin acabou com todos que tinham qualquer parentesco com a realeza. Príncipes e princesas precisam se esconder na Rússia. Assim como os padres tiveram que se esconder de Stálin. Santos desconhecidos no Ocidente, martirizados muitas vezes, desconhecidos por todos, exceto por aqueles que rezam em segredo”.

“Como vocês mantêm as linhagens então? Sem ofensas, mas... bem, não é bem um costume dos Presas de Prata cruzar com qualquer um”.

“Nom tomei como ofensa. Temos orgulho de nosso sangue. A América... ela não mantém o conhecimento sobre o seu povo. Imigrantes se espalham e se esquecem do seu passado. Na Rússia nunca. A polícia não mantém esse conhecimento, mas todo mundo conhece quem sua família é, através do tempo, muitas gerações atrás. Os Presas de Prata sabem. É um segredo, mas nós sabemos”.

Albrecht assentiu, mas não disse muito mais. Eles andaram mais alguns quarteirões e pararam em frente a um edifício de tijolos, algum tipo de fábrica, sem nenhuma espécie de símbolo que identificasse o que ela abrigava. Yuri abriu a porta e os convidou a entrar. As paredes da sala estavam alinhadas com estantes de vidros

como vitrine de lojas, cheios de todos os tipos de balas coloridas.

“Venham para a sala dos fundos”, disse Yuri, andando através das estantes até uma porta. Albrecht, Mari e Evan o seguiram, com Yorgi logo atrás. Eles passaram por alguns pequenos escritórios e passaram por outra porta que levava ao andar da fábrica. Máquinas e esteiras por todos os lados, no momento paradas, mas claramente esse maquinário era utilizado para transportar e embalar balas. “Está fechado hoje. Todos tiveram um dia de folga para que pudéssemos nos encontrar tranquilamente. Por favor, me sigam mais um pouco”. Ele os levou através de algumas escadarias até os porões da fábrica, lá ele bateu em uma porta e ficou a espera de uma resposta.

Uma voz de seu interior, indagou “*Shto?*”

“*Eezveeneeryeh,*” respondeu Yuri. “Nossos convidados estão aqui”.

“*Panyatna,*” finalmente a voz ressoou.

Yuri abriu a porta e entrou, seguido por Albrecht e os outros. O porão era grande, quase tão grande quanto a própria fábrica acima deles, mas luxuosamente decorado. Uma enorme TV de tela plana tomava toda uma seção da parede mais distante, com fileiras de cadeiras de couro à sua frente. Duas mesas de bilhar se espalhavam pela sala. Uma pequena cozinha com uma geladeira podia ser vista no fundo da sala.

Um homem e uma mulher aguardavam no centro, ambos vestidos com roupas escuras e elegantes. Conforme Albrecht entrou, eles se ajoelharam em uma profunda reverência.

“*Zdrasvooytyeh,*” disse a mulher de cabelos escuros. “*Preeyatna pasnakomeetsa.* Saudações, Rei Albrecht. É bom encontrá-lo finalmente”. Ela aparentava estar entre o meio e o fim da casa dos trinta, sua face suave e sem marcas. A palidez de sua pele indicava que ela raramente via o sol.

“Que o sol e a lua brilhem sob teu vagar,” disse o homem de cabelo cinza, num sotaque britânico. Ele era mais velho, talvez no começo dos cinquenta, mas seu corpo era de boa constituição, com ombros largos e fortes, como se exercitasse regularmente. Seus dedos ostentavam vários anéis, pelo menos um em cada, exceto nos polegares, e com mais de um em alguns deles. Todos os anéis eram finamente forjados em ouro e alguns deles carregavam belas pedras.

Albrecht permaneceu observando-os em silêncio por alguns instantes, em reconhecimento à suas reverências. Yuri ficou parado à porta, parecendo nervoso com um olhar submisso em direção a Mari e Evan, como se ele só agora tivesse percebido algum erro de comportamento de sua parte e esperasse a punição por suas atitudes. Albrecht então ergueu suas mãos. “Obrigado. Vocês podem se levantar agora”.

Os dois Garou consentiram e se levantaram, olhando cuidadosamente em direção ao rosto de Albrecht. O homem falou, seu sotaque britânico ainda mais evidente.

“Eu sou Lorde Byeli Syertseh, Galliard da Cabana do Sol da Casa dos Olhos Cintilantes. Meu nome em inglês significa Coração Branco”.

Então a mulher se pronunciou, sua voz apontava um sotaque russo, mas não tão forte quanto o de Yuri. “E eu sou Noch Volasi — Crina-Noturna. Sou uma Theurge da Cabana da Lua da Casa da Lua Crescente”.

“Prazer em conhecê-los,” disse Albrecht. “Alegro-me de que tenham vindo mesmo com toda a distância. Espero que a sua presença melhore as relações entre as nossas seitas. Existiram muitos anos ruins entre os nossos povos, espero devolvê-los ao passado o mais rápido possível”.

O homem assentiu sorrindo. “Fico feliz em ouvir essas palavras, Rei Albrecht. Pois esse também é o meu desejo mais sincero”.

A mulher não adicionou mais nada, mas observava Albrecht cuidadosamente.

“Esses são meus companheiros de matilha,” disse Albrecht, fazendo um sinal para que Mari e Evan se aproximassem.

“Eu ouvi sobre Mari,” falou Lorde Byeli. “Nós sabemos tudo sobre o Grande Conclave de Jarlsdottir e os resultados. Vejo que se recuperou bem, minha senhora”.

Os olhos de Mari se estreitaram. “Sim. Estou com minha força total, também”.

“Essas são notícias maravilhosas,” ele disse, virando-se em direção a Evan. “Eu também ouvi muito sobre Evan Cura-o-Passado. Sua matilha é lendária, ó Rei”.

“Pode ter certeza que são,” exclamou Albrecht. “Você não poderia pedir por amigos melhores do que esses”. Ele pegou o urso de pelúcia das mãos de Mari. “Eu tenho um presente para vocês, para nos ajudar a fechar as feridas abertas no passado”.

“Oh?” Disse Lorde Byeli. “Nós também temos um presente”. Ele olhou para Crina-Noturna e ela tirou uma pequena caixa laqueada de um de seus bolsos. Ela procurou em outro bolso e retirou uma pequena chave, que inseriu na fechadura da caixa, mas não a abriu.

Albrecht arrancou a fita que lacrava o interior do urso e de lá retirou a klaive. Crina-Noturna ficou boquiaberta com o que viu. “*Spaseeba.* Prata da Lua”.

“O que você disse?” Albrecht perguntou enquanto entregava a klaive.

“Prata da Lua”, disse ela, recebendo a klaive com uma reverência. “É o seu nome. E o agradeço profundamente. Ela está na nossa linhagem por eras e estava perdida desde que Arkady escapou da Bruxa. Você nos devolvê-la é... magnífico.” Ela olhou para Lorde Byeli com algo estranho em seus olhos.

“Sim,” disse Lorde Byeli, desviando o olhar. “Inacreditável. Meu senhor ficará muito grato. E agora, o seu presente”. Ele fez um gesto em direção a Crina-Noturna. Ela assentiu e colocou a klaive no chão, junto a seus pés, e, então, deu um passo a frente, olhando humildemente para o chão, sem encontrar o olhar de Albrecht e girou a chave.

A caixa se abriu revelando um amuleto de rubi na forma de uma fênix com uma longa cauda. Ela ofertou seu conteúdo a Albrecht.

“Trabalho incrível”, ele disse, pegando a jóia. Ele a aproximou e examinou cuidadosamente os intrincados detalhes ao redor da gema. “Quem a fez?”

“Nosso totem, o Pássaro-de-Fogo. Ele nos pediu que entregássemos esse presente. Perdoe-me, mas ele pediu que você, pessoalmente, respondesse às suas dúvidas”.

Albrecht pareceu confuso por um momento e depois furioso. O rubi se cobriu de chamas e uma labareda laranja brilhante tomou todo o seu rosto. Ele caiu no chão com um resmungo.

Antes que os dois Presas de Prata pudessem piscar, um lobo gigante preto e branco já estava sobre eles, derrubando ambos. Ele enterrou suas quatro garras no peito de Lorde Byeli e rosnou em sua face, falando na linguagem Garou: “O que vocês fizeram?!”

Lorde Byeli fechou seus olhos e virou sua cabeça em direção ao chão — o gesto mais próximo de submissão que ele poderia fazer enquanto a forma Hispo de Mari o prendia ao chão. Ela vagarosamente se afastou, ainda rosnando.

“Nós não fizemos nada além de entregar nosso totem ao rei”, respondeu Crina-Noturna, parecendo triste. “Ele agora interroga o rei”.

“Do que você está falando?”, rosnou Mari.

Evan, se inclinando sobre Albrecht, falou. “Ele está bem, Mari. Mas inconsciente. Creio que está sonhando, pelo modo que seus olhos se movem sob suas pálpebras”.

“Sim, ele sonha,” disse Crina-Noturna. “Ele está

numa quimera, um reino de sonho criado pelo Pássaro-de-Fogo. Nós não podemos fazer nada até que o totem tome sua decisão”.

Mari pulou sobre Crina-Noturna, seu focinho a alguns centímetros da sua face. “Decisão? Sobre o que?”

“Sobre as acusações contra nosso Lorde Arkady. O Pássaro-de-Fogo não pôde vislumbrar o coração de Arkady depois que ele retornou. Ele quer saber se os rumores são verdadeiros, se Arkady nos traiu pela Wyrn”.

“Claro que são verdadeiros!” Gritou Evan. “Nós estávamos lá. Tudo que vocês precisavam fazer era nos perguntar, não sujeitar Albrecht a alguma espécie de armadilha espiritual”.

“Mas como o Pássaro-de-Fogo saberia de qualquer forma?” Perguntou Lorde Byeli enquanto se sentava, obviamente tonto. “Ele tem de encontrar o coração de Albrecht, não suas palavras. Nós não podemos fazer nada, a não ser esperar”.

“Estou envergonhada do que fizemos,” disse Crina-Noturna, com sua cabeça baixa. “Mas fizemos o que precisava ser feito. Eu não esperava que o rei nos devolvesse Prata da Lua. Rezo para que a paz não seja quebrada definitivamente”.

Mari mudou para forma Crinos e apontou uma garra para Lorde Byeli e Crina-Noturna. “É melhor vocês dois rezarem para que Albrecht acorde em alguns minutos ou então a paz não será a única coisa que será quebrada”.

• • •

Albrecht abriu seus olhos e se viu na clareira de uma floresta de pinheiros coberta de neve. Algo quente e



brilhante tremeluzia sobre sua cabeça. Ele ergueu seus olhos e viu um pássaro que flutuava, chamas e fumaça o envolviam como se ele estivesse queimando, mas ele não parecia se incomodar com a conflagração de sua carne. Sua plumagem era muito bonita, especialmente as penas longas e multicoloridas de sua calda. Seus olhos inquisidores olhavam diretamente para Albrecht, como se estivesse esperando que ele respondesse algo.

Albrecht olhou ao seu redor e percebeu que estava sozinho. Ele soube imediatamente que estava em algum tipo de reino espiritual e que tinha sido levado para lá por algum espírito poderoso. A caixa devia ser alguma espécie de fetiche antigo, porque ele não conhecia nenhum encantamento capaz de arrastá-lo contra a sua vontade através da Película.

Ele se levantou e limpou a neve de suas roupas, antes de encarar os olhos do espírito. “Ok, você me trouxe aqui por alguma razão. Eu não sei como, nem porque você não pediu permissão primeiro; eu teria consentido com prazer. Tudo pela paz, certo? Mas agora você me deixou furioso. Eu não sei o que você quer, mas você realmente conseguiu irritar um Rei dos Presas de Prata. É bom valer a pena”.

O Pássaro-de-Fogo deu um meio sorriso. Ao menos, foi como Albrecht interpretou a inclinação de sua cabeça e a abertura de seu bico. Ele, então, falou. “Eu vejo que o fogo não deixou o espírito de todas as crianças de meu primo. Há muito eu não me encontro com um daqueles que deixaram a Mãe Rússia. Eu o enfureci, mas saiba que: você é um rei, mas eu sou um totem, pai e senhor de muitos espíritos. Meu reino se estende vastamente e eu tenho muitos servos. Pertencço à mesma prole do Falcão, que governa sua alma. E por esse antigo pacto, eu o convoquei a este reino. Eu honro àqueles de vocês que me honram, mas não preciso de permissão para ordenar respostas daqueles que acusaram meu escolhido de corrupção”.

“Do que diabos você está falando?” Albrecht perguntou, cruzando os braços sobre seu peito.

“Eu falo de Arkady Garra-de-Gelo, aquele que escapou das Terras Natais, mas retornou após ser exilado por você”.

“Oh, pelo amor de Deus! Ele de novo? Ele é quase pior para mim morto do que era vivo!”

“Eu não consegui ler seu coração após o seu retorno, pois ele aprendeu a escondê-lo de mim. Mas rumores vieram, acusações suas de que ele estava maculado, de que ele tinha escolhido os caminhos da Wyrm e sido punido por isso. Eu não pude acreditar nessas histórias, pois Arkady ainda liderou bem minhas outras crianças e lutou bravamente contra a Wyrm. E o fato dele ter sobrevivido me faz duvidar ainda mais, pois certamente qualquer rei que fosse logrado por um companheiro de tribo maculado pela Wyrm certamente mataria tal Garou, pelo bem da sua própria tribo. E mesmo assim, você o poupou. Por que? Suas acusações eram falsas?”

“Você realmente tem muita coragem para vir me questionar sobre isso,” disse Albrecht, andando pela

clareira. “Claro que eu devia ter matado Arkady bem ali. Não pense que eu não me arrependi disso um milhão de vezes. Mas eu o fiz por um simples motivo: o Falcão quis que eu o poupasse. Ele queria que o meu primeiro decreto com a Coroa de Prata fosse de piedade, não de punição. Parece que a primeira ação de um rei determina todo o seu reinado. Se eu o tivesse matado, eu teria que continuar matando os que me desafiassem”.

O Pássaro-de-Fogo flutuou em silêncio por alguns momentos, em profunda meditação. E então se pronunciou. “Eu acredito que suas palavras carregam a verdade. Eu estou muito abalado pelas ações de minha criança contra você. Eu ouvi as histórias, mas me recusei a acreditar nelas. Agora eu sei”.

“Por que toda essa preocupação, então? Arkady conseguiu compensar tudo isso ao fazer um ataque contra Jo'clatth'mattric e ferí-lo ao fazê-lo. Do jeito que eu vejo isso, uma horda de ancestrais se juntaram a ele. E eu ainda odeio o cretino, mas não é o meu papel questionar tantos ancestrais, mesmo portando a Coroa de Prata. Arkady está morto para mim e para o mundo. Deixe-o descansar”.

“Você é muito generoso para um rei”, disse o Pássaro-de-Fogo. “Eu respeito isso. Darei a você um presente, algo que você busca. Você deseja conhecer os costumes das minhas crianças na Mãe Rússia. Eu não posso contar-lhe seus segredos, mas posso mostrar-lhe o que temperou suas ações, os obstáculos que forjaram seus corações de aço. Eu levarei a você o mundo terrível onde eles nasceram e os horrores que só recentemente eles conseguiram derrotar”.

“Eu acho que eu preferiria —” Antes que Albrecht pudesse terminar de falar, o Pássaro-de-Fogo mergulhou sobre ele, engolfando-o em chamas. Albrecht instintivamente mudou para forma Crinos, se protegendo das chamas, mas elas não o queimaram. Ao invés disso, elas formaram um novo cenário aonde ele viu sombras se movendo, até que elas tomaram forma e se transformaram em pessoas. Ele assistia a história que passava à sua frente de dentro do Pássaro-de-Fogo.

Uma matilha de lobos corria pela tundra, crescendo em número e se espalhando por toda Rússia e além. No centro deles, estavam treze lobos brancos, cada um liderava um grupo de lobos cinzas e negros. Até que o céu rachou e uma estrela caiu, caindo na terra e fazendo tremores que se estenderam por quilômetros, jogando o solo ao ar. Das suas ruínas esfumaçadas, sombras se projetaram e asas gigantes se flexionaram. Uma harmonia horrível de rosnados irrompiam e os dragões se espalharam em todas as direções para tomar a terra para si. Florestas e vilas queimavam, pessoas e animais incinerados. Apenas os lobos permaneciam firmes, uivando uma convocação para todos os seus. A medida que os dragões avançavam, os lobos tomavam sua forma Crinos e se jogavam contra tais horrores. Eles morriam em ondas, mas para cada dez que caíam, um chegava até a besta e o atacava. Logo, algumas pequenas feridas cuspiram sangue na Terra e os dragões cavaram túneis

profundos para escapar de seus alcoses. Eles se esconderam e dormiram por eras, lentamente se recuperando de seus ferimentos.

Os lobos não dormiram. Durante anos eles construíram selos espirituais sobre os túmulos-covis dos dragões, mantendo os monstros sonolentos, enterrando seus poderes de forma que eles não pudessem mais os ameaçar. Enquanto trabalhavam, eles negligenciaram seus deveres e os humanos se espalharam em todas as direções, construindo muito além do que deveriam. Quando os lobos finalmente perceberam o que havia acontecido, já era muito tarde. A era dos homens já havia chegado. Primeiro, eles tentaram aterrorizar os humanos, buscando a sua submissão. Quando os homens construíram castelos e arcos para manter os lobos à distância, eles resolveram que tinham que entrar, que tinham que dominar os humanos de dentro de suas próprias fortalezas.

Eles cruzaram com as linhagens dos reis, dos governadores hereditários e assim eles mesmos se tornaram reis. Todos os homens das Terras Natais seguiam as leis secretas dos lobos-que-andam-como-homens.

E assim foi até a virada do último século, quando a perfídia dos homens mais uma vez ganhou força. Os lobos governantes se tornaram fracos, complacentes com seu poder, mais preocupados com suas próprias querelas do que com o estado do mundo. As massas humanas se ergueram contra eles e mataram seus Parentes que os governavam e até mesmo conseguiram matar alguns dos lobos-que-andavam-como-homens. Então, começaram uma caçada cruel contra todos os lobos, mesmos àqueles que não podiam tomar a forma humana. Os lobos que governavam caíram, seu poder esmagado. Antes que eles pudessem se unir e organizar, o mal despertou.

Os dragões antigos, os Zmei, quebraram seus selos e mais uma vez andaram sobre a terra, sob a supervisão da Bruxa, Baba Yaga, inimiga de todos os lobos. Um reino de tirania cobriu a terra como um lençol e os lobos tiveram que lutar pequenas batalhas em prol de sua própria sobrevivência, não uma guerra para decidir o destino da terra.

Isso mudou quando Arkady retornou. Ele se agrupou a outro, um lindo lobo, de puro alvor, que ocupava as montanhas e começaram uma nova campanha selvagem e terrível contra os opressores da Mãe Rússia. Logo, com uma misteriosa ajuda ainda desconhecida, a Bruxa caiu, e seu império de medo a acompanhou.

Agora, o sol brilha novamente sobre a Mãe Rússia e os espíritos despertaram e, novamente, andam sobre a terra depois de seu longo aprisionamento. A Rússia desperta.

Albrecht piscou e a história tinha acabado. O Pássaro-de-Fogo voou em direção do céu e desapareceu na escuridão da noite estrelada, sua própria luz se transformando num ponto brilhante entre tantos outros.

Albrecht respirou profundamente e fechou seus olhos e então ele os abriu novamente. Ele ainda ocupava

a clareira nevada com silêncio a toda sua volta.

“Merda!” Ele exclamou.

• • •

“O Pássaro-de-Fogo terminou seu questionamento,” disse Crina-Noturna, apontando para o amuleto nas mãos de Albrecht, que agora emitia um brilho vermelho.

“Então, por que Albrecht não está acordado?” Evan perguntou. Albrecht ainda jazia sobre o solo, imóvel.

“Eu... eu não sei,” balbuciou Crina-Noturna. Ela se moveu sobre o rei e pegou o amuleto, encostando-o contra sua fronte, enquanto fechava seus olhos e rezava baixo em russo. “O Pássaro-de-Fogo não sabe. Ele deixou o reino. Ele não devia estar lá ainda...”

“Que luz é essa?” disse Mari, apontando para cabeça de Albrecht, que agora era envolvida por um halo azul.

“É a Coroa,” respondeu Evan. “Está brilhando.”

“A Coroa de Prata,” disse Crina-Noturna de maneira reverenciosa. “Ela tomou o reino quimérico e agora o usa para conversar com o rei”.

• • •

Albrecht girou em torno de si, à procura de algum sinal de outro ser vivo ou espírito. Quando ele retornou a posição inicial, percebeu a presença de lobos brancos entre as árvores. Ele contou 12 deles. Eles os fitavam com olhos ancestrais, como se o julgassem.

“Eu tenho uma idéia sobre quem vocês são”, ele disse, “mas não sei por que estão aqui. Será que vocês podiam me dar um pista?”

Os lobos se viraram como um só e começaram a se afastar. O último deles se virou e olhou para Albrecht desdenhosamente, como se estivesse impaciente com ele. Ele parecia esperar que Albrecht o seguisse.

“Ok, eu acompanharei. Mas eu estou avisando, já estou ficando cansado disso. Eu não sei o quanto mais disso eu vou suportar”. Ele mudou para sua forma Lupina e seguiu os lobos. Ele percebeu que a cor de seu pêlo era quase idêntica a deles, um branco puro, imaculado.

Parecia, pela primeira vez, que ele tinha entrado num sonho. A paisagem mudava conforme eles corriam, mas tudo naturalmente, como acontece nos sonhos. Até que num ponto, ele não mais corria sobre quatro patas, mas andava sobre duas, seguindo um séquito de reis. Ele podia ver os tradicionais domos russos sobre algumas construções, mas ele não conseguiu identificar nenhuma delas. Era como se ele estivesse num arquétipo de uma cidade russa e não numa em particular.

Então, eles pararam no meio da Tundra, encarando um Garou enorme na forma de batalha. O Rei Ancestral. Seus olhos revelavam mais que fúria: eles eram poços de loucura. Albrecht olhou a sua volta e viu seus companheiros de tribo, observando, mantendo distância. O desafio era dele, mas ele via seus olhos, e ouvia suas preces silenciosas, clamando pela sua vitória, clamando para que ele os livrasse de um rei insano.

Ele se lembrou de Morningkill, seu bisavô. Albrecht jurou quando tomou a Coroa que ele nunca sucumbiria a tal loucura, que ele morreria primeiro. Ele rosou e assumiu a forma de combate, correndo em direção ao

poderoso velho rei. Eles se chocaram como rochas lançadas das montanhas, o som ensurdecendo aqueles que os assistiam.

Então, Albrecht sentou em um trono talhado na pedra sobre um vale ancestral entre as montanhas, um lugar grandioso intocado por mãos humanas. Ele recebia tributo de sua tribo, pois ele agora era rei. Ele estabeleceu julgamentos sobre outros e fez decretos que não recordava.

O tempo passou, anos que ele não podia contar. Ele ocupava o trono, mais velho agora, julgando e fazendo decretos. Mas ele sabia que eram ordens humilhantes que nenhum guerreiro orgulhoso deveria executar. Seus súditos olhavam para ele com medo, mas realizavam suas ordens. Ele exibia um sorriso insano.

Ele jazia sozinho no meio da tundra, sua tribo se fora. Um homem permanecia nas proximidades, um guerreiro que o odiava. O guerreiro mudou para forma Crinos e veio sobre Albrecht, que instantaneamente assumiu a forma de batalha e enfrentou sua carga, suas garras se enterrando profundamente no abdômen do seu adversário, seu estrago ampliado pelo próprio impacto do Garou. Mas o guerreiro ainda teve forças para derrubar Albrecht, caindo sobre ele, sua mandíbula fechada sobre o pescoço de Albrecht.

Albrecht saiu e pulou de lado, rugindo em alto som. Ele podia ver agora, longe, em meio às árvores, sua tribo, observando a batalha, com o desespero em seus olhos. Mas ele viu como seu oponente tinha a simpatia deles e como seus olhos tinham apenas medo dele.

Ele afogou um uivo de desespero e agarrou a Coroa de Prata. Ele a tirou de sua cabeça e a jogou no chão.

Ele ouviu suspiros entre as árvores e seu oponente fitava a coroa caída, atordoado. Uma massiva erupção se projetou da terra e o chão tremeu. O guerreiro tentou ficar de pé, mas caiu novamente, incapaz de manter seu equilíbrio. Albrecht mudou para Hispo, se valendo das suas quatro patas.

A terra explodiu e uma enorme criatura escamada engoliu a Coroa de Prata com sua mandíbula grotesca. Albrecht uivou em fúria e saltou sobre a fera, enterrando seus dentes profundamente na carne mais asquerosa que ele já havia experimentado. O sangue tóxico descia pela sua garganta, o asfixiando, mas ele se recusava a abrir sua mandíbula. A criatura se debatia de dor e agonia, tentando se livrar dele. O monstro martelava o corpo de Albrecht contra o chão e o rei sentia que quase todos os seus ossos haviam se partido de uma vez sob a força do gigante, mas mesmo assim ele não largou sua presa. Por fim, a criatura parou de se mover.

Albrecht se levantou, sob pernas cambaleantes, cada passo, uma agonia e rasgou a barriga da criatura. Ele enfiou seu focinho e gentilmente recuperou a Coroa de Prata. Ele deu alguns passos para longe dos restos da criatura e caiu, já sem forças. O guerreiro que ele tinha enfrentado anteriormente se aproximou cautelosamente dele e esfregou seu focinho contra o focinho de Albrecht. Ele então tomou a forma humana e colocou a Coroa

sobre sua cabeça. Albrecht fechou seus olhos, aliviado. Sem arrependimentos, sem fúria, apenas o orgulho de saber que o melhor de sua tribo agora os lideraria, carregaria seu fardo.

Ele abriu seus olhos na escuridão. Sentindo uma leve brisa gelada que soprava entre seus pêlos na forma Lupina, mas ele não podia sentir outra superfície ali além do chão rochoso. Então, uma luz surgiu de algum lugar a sua frente, como se dobrasse um corredor, conforme ele se aproximava da luz, ele percebeu que estava numa caverna. Uma única passagem o ligava ao mundo exterior e a luz vinha daquela direção.

Um lobo branco apareceu e olhou em seus olhos. Seu pêlo era tão branco e brilhante que ofuscava até mesmo o brilho da lua cheia de uma noite clara. Ele se virou e saiu pela passagem. Albrecht o seguiu. Ele percebeu que o lobo não deixava pegadas no chão arenoso e então se deu conta de quem seguia. Ele engoliu nervoso e se apressou para alcançá-lo.

Ele já podia ver a luz do sol à sua frente, no fim da passagem. Um pequeno buraco conduzia até o mundo. O lobo parou e seus olhos se encontraram novamente e se curvou para ele. O lobo observou enquanto Albrecht caminhava pelo buraco até a luz.

Albrecht passou sua cabeça pelo buraco e sentiu uma brisa quente no seu focinho. Ele a aspirou como o nadador que volta a superfície em busca de ar e se sentiu reavivado pelo vento, como se fosse o próprio Hálito de Gaia.

Ele abriu seus olhos e viu Evan agachado sobre ele, a preocupação era visível em seu rosto.

"Ei, garoto", ele disse. "Parece que morri e voltei à vida".

"Ele acordou", gritou Evan.

"*Balsho-yeh-spaseeba*," suspirou Crina-Noturna, como se estivesse falando com alguém que não estava lá. "Graças a Gaia você está bem".

"O que aconteceu?", perguntou Mari. "Tudo bem? Devo matar esses dois?"

"Espere", ordenou Albrecht, se sentando. "Ninguém vai matar ninguém. Já ouvi bastante disso".

"Rei Albrecht," disse Lorde Byeli, se levantando vagarosamente de onde Mari o mantinha. "Eu agradeço os espíritos pelo seu retorno. E solicito seu perdão com todo meu coração, pelas minhas ações. Eu me submeto a qualquer punição que escolher".

"Assim como eu," disse Crina-Noturna, prostrando-se no chão.

Albrecht se levantou. "Eu estaria furioso com vocês agora se não fosse por esse ornamento que uso. Ele não é de falar muito, mas quando o faz, eu escuto. Não tenho certeza do que a Coroa quis me dizer, mas acho que consegui entender uma parte".

"Bom, nos conte," exclamou Evan. "Estávamos observando enquanto você sonhava pelos últimos cinco minutos".

"Cinco?" Perguntou Albrecht. "Isso é surreal; para mim foram anos. Primeiro, seu totem," ele disse,

apontando para os dois Garou estrangeiros, “teve algumas palavras comigo. Acho que respondi suas perguntas para sua satisfação, mas não para a minha. Acho que vocês dois me devem por isso”.

“Claro,” disse Lorde Byeli em seu sotaque britânico cadenciado. “Qualquer coisa. Sabíamos que haveria um preço por tal engodo e nós o pagaremos com prazer”.

“Sim, vocês irão,” disse Albrecht. “Vocês vão me contar tudo que eu preciso saber sobre os costumes dos Presas russos”.

“Nós lhe contaremos tudo,” respondeu Lorde Byeli. “Conheço muito sobre a cultura dos Presas de Prata esquecidos pelas tribos ocidentais”.

“Primeiro, me responda: Por que cargas d'água você tem sotaque britânico?”

“Eu nasci e fui criado na Inglaterra. Meus Parentes eram russos, mas eu fui adotado pela Casa Olhos Cintilantes. Eu estava na Rússia quando a Cortina de Sombras foi erguida e minhas privações lá me ligaram mais fortemente a meus novos companheiros da Seita do Pássaro-de-Fogo do que qualquer outra coisa que eu tinha em casa. Eles são minha família agora. Meu conhecimento não se restringe somente aos Presas de Prata russos, também abrange a nossa tribo pelo mundo a fora. Fui treinado como um guardião da cultura e fui enviado a Rússia atrás de segredos esquecidos de nossa tribo”.

“Vocês os encontrou?”

“Sim. E muito mais”.

“Então, você revelará todos eles a mim. Esse é o meu preço por esse pequeno fiasco”.

Lorde Byeli sorriu. “Você não sabe quão orgulhoso estou de passar por esta tarefa. Jurei manter meu conhecimento oculto por muito tempo. Agora, você abre a fechadura que jazia em meu peito e meu tesouro pertence a você”. Ele se curvou mais uma vez para Albrecht.

Albrecht assentiu. “Boa saída”. Ele olhou para Crina-Noturna. “E você, também. Você também me dirá o que sabe?”

“Sim, se você me ordenar. Mas saiba disso: meus segredos são mais terríveis que os dele. E um é o mais terrível de todos”.

“Eu julgarei o assunto”.

“Espere aí,” interrompeu Evan. “Você não terminou conosco ainda. Pode falar! O que aconteceu depois que o Pássaro-de-Fogo o deixou? A Coroa de Prata começou a brilhar”.

“Sim, foi a Coroa. Algum tipo de teste. Sobre majestade e quando renunciar. Ela me mostrou... eu não posso dizer. Não aqui. Falaremos disso depois”.

“Espere,” disse Crina-Noturna. “Ó rei, eu imploro. Eu estou sedenta por saber o que se passou. Estudei durante muitos anos sobre a Coroa de Prata. E raramente ela falou diretamente com o seu usuário, eu preciso saber o que ela lhe contou!”

“E por que diabos deveria contar a você?” Indagou Albrecht, deixando um rosnado escapar, o primeiro sinal

da raiva que ele controlava. “Quer saber? Mereça esse conhecimento! Me conte o que quero saber e talvez eu fale a você o que a Coroa disse. Entendeu?”

Crina-Noturna abaixou sua cabeça. “Sim, senhor. Compreendo. Perdoe minha ousadia”.

“Ok, já chega disso. Estou indo embora. Deixe-me colocar isso nas maneiras da corte: Eu, nesses termos, os ordeno a se apresentarem frente ao meu trono em dois dias. Caso vocês se omitirem, nenhuma Máfia Russa poderá salvá-los. Eu clamarei por uma caçada através de todo meu reino, assim como na Europa, e levarei a briga até Tvarivich se tiver de fazê-lo. Fui claro?”

“Cristalino, meu rei,” respondeu Byeli, em reverência. “Estaremos lá. Não pensaria em desobedecer aquele que ostenta a Coroa de Prata, sem mencionar aquele que sofreu de maneira tão magnífica à nossa indelicada apresentação”.

“Certo. Em dois dias”. Albrecht correu os olhos pela sala. “Aonde Yuri e Yorgi se enfiaram?”

“Ele correram tão logo você caiu,” disse Mari. “Tremendo até os ossos, com medo de virarem carne moída como cúmplices desses dois, eu acho”.

“Ah, danem-se,” praguejou Albrecht. “Vamos embora”. Ele se dirigiu às escadas, Evan e Mari o seguiram. Eles refizeram o caminho pelo qual vieram, indo até o carro de Albrecht em silêncio. Mari e Evan notaram que a mente de Albrecht estava cheia. Quando eles chegaram no carro, Albrecht olhou para sua matilha.

“Obrigado por virem,” ele disse. “Eu previ que eles tentariam alguma merda, mas nada como aquilo. É meio que uma tradição dos Presas de Prata testar um líder estrangeiro de alguma maneira. Normalmente com um desafio direto e honesto, não com uma armadilha espiritual”.

“Tudo bem com você?” Perguntou Evan. “Você parecia cheio de energia quando acordou, mas agora você parece fatigado”.

“Aquele reino quimérico... puta coisa estranha. Esse anel de casamento gigante na minha cabeça não conduz testes felizes. Foi como se eu tivesse morrido. Eu lutei, mas me sacrifiquei pela próxima geração. Ou alguma merda desse tipo”. Ele se calou e moveu seus olhos em direção ao oceano. “Eu vi o Primeiro Lobo”.

Mari franziu o cenho. “E quem seria esse?”

“Uma lenda ancestral dos Presas de Prata,” respondeu Albrecht. “A morte veio até Gaia, e A levou até o Mundo Inferior. O único animal que teve coragem o suficiente para trazê-la de volta foi o Lobo, mas ele morreu ao fazê-lo. Gaia o recompensou, soprando a vida em seus pulmões. Mas ele carregou a marca do seu encontro com a Morte desde então, seu pêlo é mais branco que o branco e mais brilhante que o marfim”.

“E você o viu?” Perguntou Evan, incrédulo. “Esse é um espírito ancestral poderoso, se é que eu conheço um”.

“Sim, se é que era ele mesmo. Era um reino quimérico afinal de contas. Pode ser só a manifestação de um desejo. Não sei. Mas ele pareceu real, o tempo todo. Mas todos os sonhos não são assim?”

“Sim, mas isso não explica isso,” disse Mari, apontando para sua cabeça.

“Ahn?” Albrecht disse. “A Coroa? Algo de diferente nela?”

“Não, mas seu cabelo sim. Está mais aparente na luz natural do que estava no porão. Seu cabelo está mais branco do que costumava ser”.

Albrecht puxou alguns fios e os observou. “Tem certeza? Eu não saberia a diferença”.

“Ela está certa,” disse Evan. “Eu não tinha percebido a primeira vista. Eu vi que tinha algo de diferente, mas não havia percebido o que era. Seu cabelo está definitivamente mais branco. Sabe o que isso significa?”

“Que estou ficando velho?”

“Não. Que você viu mesmo um fantasma,” disse Evan, sorrindo.

Albrecht sorriu de volta, mas ainda desconfiado. Ele abriu a porta do carro. “Vocês não querem uma carona de

volta para cidade? Eu posso dar uma passada por lá antes de voltar para Vermont”.

“Não, nós pegaremos o trem novamente,” respondeu Mari. “Mas se você precisar de nossa presença na corte, não hesite nos chamar. Mãe Larissa abriria uma ponte da lua para nós qualquer hora que precisássemos”.

“Eu sei e eu os chamarei. Mas esses caras não causarão mais problemas, não depois disso. Existem regras para essas coisas e eles receberam ordens. Vão se comportar ou eu enfiarei aquela klaive que eu acabei de devolver no intestino deles”.

Mari sorriu e assentiu. Evan revirou os olhos.

Albrecht entrou no carro e ligou o motor. Ele acenou para seus companheiros enquanto deixava o estacionamento, indo para estrada. Ele chegou na auto-estrada bem acima do limite de velocidade, fitando a estrada a frente e pensando sobre a morte e a Mãe Rússia, o lar ancestral de todos os Presas de Prata.



LIVRO DE TRIBO:

RESAS DE PRATA



*Por Bill Bridges e Adam Tinworth
Lobisomem criado por Mark Rein-Hagen*

Créditos

Autor: Bill Bridges e Adam Tinworth. Lobisomem e o Mundo das Trevas criado por Mark Rein•Hagen. Sistema de jogo Storyteller desenvolvido por Mark Rein•Hagen.

Desenvolvimento: Ethan Skemp

Editor: Aileen E. Miles

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Arte: John Bridges, Steve Ellis, Jeff Holt, Steve Prescott, Jeff Rebner e Alex Sheikman

Arte da Capa: Steve Prescott e Sherilyn Van Valkenburgh

Design, Layout e Diagramação: Aileen E. Miles



Créditos da Edição Brasileira

Copyright: White Wolf

Título Original: Tribebook Silver Fangs Revised

Tradução:

Lendas (**Hiro**)

Capítulo 1 (**Chokos e Daniel**)

Capítulo 2 (**Chokos e Daniel**)

Capítulo 3 (**Chokos e Júlia**)

Capítulo 4 (**Chokos**)

Revisores: Daniel, Brianna, Chokos, Folha do Outono e a Comunidade: Nação Garou.

Revisor-Final: Jullie

Diagramação/ Planilha: Folha do Outono

Capas: RGT

Somos gratos, visitem nossa Comunidade no Orkut:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=17597349>

Há um mundo maravilhoso para ser salvo!

Esse livro foi feito por pessoas que nem se conheciam no início, mas que tinham um desejo comum e isso foi o bastante para nos reunirmos em torno de algo maior. Só queremos e fazemos, e isso dá certo. E sabe porquê?

Porque o mundo — cada vez mais — precisa de gente como nós, pessoas capazes de fazer verdadeiros milagres!

Se está lendo esse pdf, provavelmente você tem um computador, deve ter internet para ter baixado esse arquivo, quem sabe até uma impressora? Porém existem pessoas que não tem nada disso e apenas precisam do mais básico. Sendo assim, ajude o quanto puder! Esse será nosso pagamento.

Junte-se a nós e faça a diferença!

Equipe do Nação Garou

(Este é nosso 10º livro, liberto em 17/Outubro/2007)



735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 2002 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Hunter the Reckoning, Mundo das Trevas e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem

o Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Werewolf the Wild West, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Trinity, Livro de Tribo Fianna, Lobisomem a Idade das Trevas e Lobisomem Guia do Jogador são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

A menção de qualquer referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não é uma afronta a marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

Esse livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para a diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

IMPRESSO NOS ANAIS DA HISTÓRIA GAROU (e nas lojas de cópias de todo o Brasil)

LIVRO DE TRIBO:

PESAS DE PRATA

Conteúdo

<i>Lendas dos Giarou: Pesada Faz a Coroa</i>	2
<i>Capítulo Um: Só a Asa do Falcão (História)</i>	17
<i>Capítulo Dois: Grato por ver o Rei (Sociedade)</i>	37
<i>Capítulo Três: Boa Prole (Criação de Personagem)</i>	65
<i>Capítulo Quatro: Nobreza (Modelos e Heróis)</i>	90



Capítulo Um: Sob a Asa do Falcão

*E ora o emblema da própria majestade de Deus,
seu capitão, representante por ele eleito, ungido e coroado
há tanto tempo e sobre o trono posto, vai ser julgado
sem presente achar-se, por um sopro inferior e dependente?*

— Shakespeare, Richard II

*Aquele que uma vez entra pela porta de um tirano,
Torna-se um escravo, ainda que fosse livre antes.*

— Sofócles

Albrecht se aproximou do antigo trono do Protetorado do Norte, esculpido no tronco de um imenso e antigo carvalho. Lorde Byeli esperava por ele, sob as sombras de seus vastos galhos. “Ok, pessoal”, disse Albrecht para seu séquito de senescais, Vigia do Portão, Vigia e outros, que o seguiram desde a mansão após o ritual de café da manhã e as notícias do território. “Dispersem, tenho negócios com esse cara.”

“Meu senhor”, disse Corredor-de-Montanha, Escudeiro da Cabana do Sol. “Lorde Byeli já procedeu com a Cerimônia de Preparação que fora supervisionado por nossa cabana. Ele está totalmente apto para sua tarefa como prevê a Trilha dos Dias Antigos.”

“Bom saber”, disse Albrecht. “Não gostaria de perturbar velhos costumes. Certo, vejo vocês hoje à noite. Se acontecer algo, vocês sabem onde me encontrar.”

Os membros da corte assentiram e seguiram seus caminhos. Albrecht caminhou até o trono e sentou-se, relutante.

“Bom dia, Lorde Byeli. As pessoas o tratam bem aqui? A hospitalidade o agrada?”

“Muito mais do que poderia esperar, meu senhor”, disse Lorde Byeli, curvando-se. Ele usava um robe cerimonial branco com emblemas de sóis dourados. Em seu cabelo usava uma única pena de falcão. “Meu senhor, estaria pronto para começar?”

“Sim, estou pronto”. Albrecht apontou para o único outro assento, uma grande cadeira de aparência medieval de madeira que fora colocada próxima ao trono. Byeli sentou, ajeitou seu robe para que os símbolos ficassem simétricos. “Então, deixe-me fazer isso corretamente”. Albrecht continuou, “você me instruirá ao longo do dia, por ser da Cabana do Sol, e Crina-Noturna me instruirá à noite, uma vez que ela pertence à Cabana da Lua?”

“Exatamente, meu senhor. Têm sido feito assim por séculos. Irei contar-te as coisas como elas são e ela vai dizer como elas deveriam ter sido.”

“O que isso quer dizer? Ela apenas vai lamentar sobre o que nunca aconteceu?”

“Não, a diferença é mais sutil do que isto. Não posso dizer com certeza, pois a Cabana da Lua possui segredos que eles só revelam aos reis, mas como entendendo, eles falam de coisas mais espirituais, verdades metafóricas por detrás dos feitos históricos que lhe contarei.”

“Ok, acho que entendi, por onde começamos?”

“Do início, claro”, Lorde Byeli disse. “Existem vários mitos sobre a criação contados pelos Presas de Prata, mas aqueles da Rússia são os mais antigos, cravados nas rochas das montanhas dos Urais. Eles são as histórias contadas por nossos mais antigos ancestrais e devem ser conhecidos por todos os Presas de Prata.”

“Parece correto para mim,” Albrecht disse, ajeitando-se no trono. Ele conhecia cada raiz e nó na árvore, e sabia exatamente onde se sentar adequadamente por longas horas. “Ok, diga. Conte-me os contos antigos.”

Mitos da Criação

A Época Antes das Tribos

Como todos sabem, houve um tempo em que não existiam tribos, quando todos os Garou eram unidos em uma única matilha. Mas ainda antes deste tempo, houve uma era na qual não existia Garou algum.

Neste tempo, apenas os totens representavam a vida e suas ações durante este tempo determinaram muitas das atitudes de seus filhos até os dias de hoje. Todos os Presas conhecem o conto do Lobo que salvou Gaia da Morte e a recompensa que Ela lhe deu, devolvendo-lhe a vida. Sua pelugem contém o Segredo da Morte, branco puro, pois o branco é a verdadeira cor da morte, como muitas culturas fora do ocidente sabem.

Nós, Presas de Prata, clamamos o Lobo da Morte como nosso ancestral, pois seu sangue é mais forte em nossas veias do que em qualquer outra linhagem. A pureza de nossa pelugem mostra isso. Nós também seguimos seu exemplo em liderar e agir onde outros renunciavam seus deveres. Lembre-se, nenhum outro animal teria agido para salvar Gaia colocando em risco a própria vida — exceto o Lobo. Se não há outra razão, apenas este sacrifício já seria o suficiente para permitir aos Presas de Prata governar todos os outros lobos.

Mas há outras razões.

Ordenação dos Presas Como Aquelas Que Lideram

É dito por alguns que os humanos não são naturais deste mundo, que eles foram um sonho de Gaia, que receberam vida antes do tempo, um nascimento prematuro e por isso não são totalmente formados, sem pêlos, garras, presas ou qualquer outra coisa para viver na selva.

A Weaver teve pena deles e teceu suas mentes até que estivessem entre as criaturas mais espertas — quando

eles escolhiam usar tal esperteza, pois muitos deles não o faziam. Estes estavam entre os seres mais estúpidos, capazes de serem enganados até pelo mais tolo dentre os totens, o Macaco, aquele que dizem que dele descendem.

E o Macaco tem uma cauda, útil para o equilíbrio e para se segurar. Humanos nem sequer têm isso. Talvez eles fossem ainda mais próximos do progenitor do Macaco, o Gorila. E ainda assim, lhes faltava a força e os laços familiares do Gorila. Realmente, os humanos estavam entre as criaturas mais débeis. Não demorou muito para a Weaver se comover com eles.

Gaia se sentiu mal por Suas novas crianças, que haviam se arrastado para fora de Seu sonho antes que Ela pudesse acordar e dar vida à elas conscientemente e bem formadas. Por essa razão, humanos são chamados de os Apressados, por sua impaciência em nascerem adequadamente.

Gaia pediu que Seus filhos animais fossem até os humanos e lhes ensinassem como sobreviver sem garras e presas. Mas, como é típico, os outros animais encontraram desculpas para evitar seus deveres. A Águia clamou que estava muito ocupada fazendo belas formas nas nuvens para agradar Gaia, por isso não tinha tempo para tocar a terra e conversar com os humanos. O Alce reclamou que os humanos não conseguiam ficar de pé e assim não podiam ouvir sua lição. Urso grunhiu que eles poderiam divagar por muito tempo enquanto ele dormia o Grande Sono e poderiam se esquecer do que ele ensinou enquanto estava acordado.

Quem, então, finalmente aceitou a tarefa de Gaia? Quem foi altruísta o suficiente para fazer aquilo que os outros se negaram a fazer? O Lobo, claro. Bem, **lobos**, na verdade, pois o Lobo já havia concebido muitos filhos. Algumas matilhas concordaram em ir até os humanos e lhes ensinar como sobreviver.

Mas claro, os humanos os temiam e fugiam sempre que viam os lobos se aproximando. Eles se escondiam em cavernas onde os lobos não podiam encontrá-los e encolhiam-se de medo quando os lobos se reuniam fora, uivando para que eles saíssem.

Agora, como era possível para os animais tempos atrás, lobos podiam usar diferentes formas, então, consultaram seu alfa e perceberam que deveriam tomar a forma humana se quisessem andar entre eles. E assim o fizeram. Eles aos poucos uniram-se aos humanos em suas cavernas e contaram muitas histórias e os trouxeram para fora, onde poderiam instruí-los sobre os nomes de outros seres, como por exemplo Castanha, Larva e até Batata, de quem poderiam se alimentar.

Por fim, depois de conseguirem a confiança dos humanos, eles os levaram para caçar. Alguns humanos já haviam utilizado a esperteza dada pela Weaver para construir facas e lanças rústicas. Embora essas coisas fossem estranhas para os lobos, eles as viram como substitutas aceitáveis para presas. Eles ensinaram os humanos a usar essas coisas para caçarem outros animais, e — mais importante — eles ensinaram como chamar os Animais Ancestrais e conseguir permissão para caçar.



Mas os humanos ainda eram fracos. Apenas em número eram fortes. Foi algo bom que eles aprenderam com os lobos, pois os lobos há muito sabiam o segredo de formar matilhas e trabalhar juntos contra a presa. Eles ensinaram esses segredos aos humanos, que por sua vez usaram isso para formar grupos de caça, e então famílias, e então tribos e ainda todas as culturas e civilizações.

Então, novamente, talvez não tenha sido uma boa idéia que seus primeiros instrutores fossem os lobos. Talvez o mundo fosse melhor se a Toupeira não tivesse recusado sua tarefa. Pois talvez os humanos fossem mais parecidos com os pequenos camundongos, tolamente desviando de passos de lagartos gigantes.

A Ira da Weaver

Bem, em pouco tempo, os humanos se tornaram mais ligados aos homens-lobo do que à Weaver. Isto, obviamente, não foi do agrado da Weaver, pois ela sempre foi ciumenta quanto a seus filhos adotivos e sempre foi difícil para ela gerar suas próprias crias. Ela amaldiçoou os homens-lobo, mantendo-os em suas formas hominídeas para sempre, privando-os de sua verdadeira forma.

Os homens-lobo uivaram em desespero e suplicaram à Gaia que desfizesse a maldição, mas Gaia, lamentavelmente, não poderia desfazer o trabalho da Weaver por Ela mesma. Mas Ela tinha uma irmã... Luna

ouviu os lamentos dos homens-lobo e soube do sacrifício que eles fizeram. Ela veio até eles e contou sobre um modo de retomar suas formas, pois ela é a Transformadora, conhecendo bem sobre a arte de mudar de forma e se livrar da pele antiga.

Era uma solução cruel e dolorosa: os homens-lobo tinham que caçar os humanos e assim destruir tudo o que conseguiram de boa vontade. Somente revertendo seus ensinamentos e instaurando o medo nos humanos, eles poderiam desfazer a trapaça da Weaver e se tornar totalmente lobos novamente. Mas não era de uma mera caçada que precisavam: eles deveriam assassinar os líderes humanos, os alfas e betas das matilhas humanas, aqueles que conheciam melhor os modos dos homens-lobos.

E então, os homens-lobo se viraram contra os humanos, forçando-os para suas cavernas com suas próprias lanças e clavas. E eles caíram sobre os líderes humanos e os apunhalaram cruelmente.

Todos, menos um entre eles. Ela ergueu sua lança para atingir o homem humano por quem ela se apaixonara, mas não teve coragem de golpear seu corpo. Lágrimas caíram de seus olhos e ela jogou a lança fora. Ela abriu seus braços para abraçá-lo, mas ele fugiu dela. Ela soube então que nunca viveria feliz como um lobo e nunca mais viveria entre os humanos que ela quase matara. Ela pegou a lança e trespassou o próprio corpo, suas últimas palavras foram um uivo de dor e lamento.

Os outros passaram no teste de Luna; uma falhou. Por essa razão, apenas alguns dos fios do destino foram cortados. Luna declarou que cada homem-lobo teria de escolher uma forma para usar de agora em diante, além disso, em tempos de conflito, eles não poderiam usar nenhuma forma, ao invés disso usariam uma forma intermediária, uma forma de guerra e fúria, uma forma que provocaria o medo em todas as criaturas.

Eles não eram mais lobos, mas também não eram humanos. Eles eram Garou.

Alguns escolheram tomar a forma de lobo de novo e voltaram para os de sua raça, mas eram estrangeiros de seu próprio povo, não parte de suas matilhas. Outros, lembrados de seu amor pelos humanos e o suicídio de seus companheiros de matilha, escolheram a forma humana, mas também foram abandonados por seu novo povo. E enfim foram estabelecidas as raças dos Garou.

Um fato interessante, você raramente vai encontrar impuros lendários entre os Presas de Prata. Nenhum antigo mito da criação — ao menos, nenhum altamente considerado — trata sobre eles.

Sentindo pena dos Garou e por eles terem provado sua fidelidade à Gaia, Luna escolheu entre eles os alfas e betas entre todas as matilhas, marcando-os com o Toque de Prata. Seu sopro destacou sua pelagem e seu brilho lunar o acendeu, criando uma luz na escuridão, um farol flamejante para todos os Garou. Estes foram os escolhidos de direito, Aqueles Que Lideram.

Mas ela sussurrou a eles os termos de sua magia: eles só liderariam enquanto fossem corretos e, ainda, cada um só deveria governar por sete anos, depois disso deveriam se retirar e permitir que outro governasse em seu lugar — ou então morrerem gloriosamente em batalha.

“Opa, calma aí,” disse Albrecht. “Isso não explica os outros Metamorfs. Se somente o Lobo fez o sacrifício para ensinar os humanos, como poderiam os outros animais mudarem de forma também?”

“Este não é o conto deles,” disse Lorde Byeli. “Isso não interessa a eles. Entretanto, você não é o primeiro a levantar essa questão. Suspeito que deve haver um conto que explique isso, mas ele se perdeu. Talvez Gaia, em Seu ódio sobre os outros animais por terem recusado Seu pedido de ajudar os humanos, amaldiçoou seus filhos a se tornarem meio humanos. Desta maneira, os Garou não estariam sozinhos, embora apenas eles tenham o direito de liderar os outros, pois apenas eles mereceram esse direito.”

Albrecht resmungou. “Que seja. Isso tudo é interessante, mas essas histórias são tão... arcaicas. São como contos de fadas: eles possuem alguma verdade no meio, mas é difícil dizer o que. As coisas certamente não aconteceram do modo como contam.”

“Ah?” Lorde Byeli disse. “E como eles estão errados? Podes dizer com certeza que o mundo não era diferente tempos atrás? A ciência e suas especulações baseiam-se largamente em ossos e informações carbônicas para dar uma visão moderna de mundo. Mas nenhum cientista vivo hoje viu estes eventos.

Nossos ancestrais, entretanto, viram, e disseram-nos que essas histórias eram verdadeiras. Seus espíritos confirmam esses contos sempre que são chamados.”

“Se é assim,” diz Albrecht, “como há tantas histórias diferentes? Não podem ser todas verdades?”

“E porque não?”, respondeu Lorde Byeli. “Não poderiam ser histórias diferentes situadas em terras diferentes, cada uma com suas próprias leis espirituais? Por que a criação de Gaia deve ser única e verdadeira em todos os lugares? Há diferentes graus da Wyld, Weaver e Wyrn em todos os aspectos de Sua criação. Por que não pode haver diferentes leis ou natureza para diferentes lugares, todos dentro da mesma era?”

“Bem pós-moderno da sua parte,” diz Albrecht. “Me sinto compelido a aceitar isso, espiritualmente falando, as coisas aconteciam diferentes na Umbra naqueles dias e, talvez, refletissem mais sobre o mundo material.”

“Refletissem? Mas, meu senhor, não havia Película naqueles dias. Não havia barreira entre o mundo físico e espiritual — ambos tinham uma porção do outro em vários graus. Aqueles espíritos que eram muito importantes se tornaram as pedras, montanhas, árvores e os rios que conhecemos hoje. Aqueles que possuíam muito do lado espiritual não tinham filhos no mundo material e sua raça não é conhecida, exceto em lendas e fábulas.”

“Está certo, chega de metafísica. E quanto a esse dogma que Luna colocou sobre os Presas? Sete anos? Dificilmente parece tempo o bastante.”

“De fato. Mas faz total sentido de outra perspectiva, pois isso representa o tempo de vida... para um lobo. Contudo, os Garou vivem como os humanos, o que é muito mais. É um dogma severo quando se mede em anos humanos. Os reis não estavam contentes em aceitar isso, então buscaram um aliado cujo poder poderia resolver isso...”

O Decreto do Sol

Por muitos anos, os Presas aceitaram o fardo de Luna e governavam os Garou por apenas sete anos cada um. Desenvolveram rituais elaborados para as várias formas que o rei de sétimo ano fosse deposto no alvorecer do oitavo ano. Alguns eram desafios de combate, outros testes em jogos. Aos reis que fossem capazes de vencer esses desafios era permitido que reinassem por mais um ciclo lunar, o que depois, trazia outro desafio. Deste modo, alguns reis verdadeiramente grandiosos eram capazes de reinar por mais do que sete anos.

O tempo chegava de alguma forma, quando até este perecia. A Wyrn cresceu forte e mandou muitos inimigos ao redor do mundo. Os Presas eram testados dolorosamente liderando várias matilhas Garou contra eles, algumas vezes até indo a lugares distantes de onde não voltavam facilmente.

Lembre-se, nessa era, ainda não havia tribos. Havia os Garou e seus líderes, os Presas de Prata, aqueles que

foram Tocados por Luna para liderar. Estas longas viagens que as matilhas faziam espalharam os Garou pelo mundo. Muitas das batalhas resultaram na morte dos líderes — que estavam sempre na linha de frente do combate, raramente lideravam lá de trás — deixando as matilhas sem os alfas ordenados da Lua.

Alguns membros das matilhas que assumiam a liderança no lugar dos Presas mereciam o cargo, mas outros não. Foi um tempo trágico. Deste vácuo de liderança, as outras tribos foram criadas. Quem pode culpá-los? Eles tinham que sobreviver por seus esforços nas terras estrangeiras, longe da Pátria Mãe, sem qualquer novo Presa de Prata para ser colocado no lugar dos líderes caídos. Até mesmo o melhor entre eles começou a acreditar que seus novos líderes eram melhores do que os Presas. Claro, isso só aconteceu por serem mais covardes e evitarem combater as criaturas da Wyrn que rastejavam pela Terra. Assim, seus companheiros de matilha sobreviviam por mais tempo e mesmo assim não perceberam o verdadeiro custo de suas táticas militares covardes pelo mundo.

Mas eles convenceram a si mesmos de que eram mais bem sucedidos, que não precisavam dos Presas. Os mais baixos deles foram os Senhores das Sombras, que confundiram liderança com esperteza. Aqueles que se mostravam mais capazes de mentir para seus irmãos e assim prolongar sua liderança, foram considerados os mais capazes.

Então, essas outras tribos, algumas agora ressentidas com os Presas, convencidas pelas doces palavras dos covardes, não retiravam seus comandantes após os sete anos. Capazes de sustentarem-se no poder por muitos anos, essas tribos de fato tinham alguma vantagem sobre os Presas.

Enquanto isso acontecia, a Wyrn ficava mais forte, pois havia poucos Garou que tinham vontade de se opor às sementes da Wyrn, onde quer que elas viessem a aparecer. Eventualmente, essas sementes cresceram sorrateiramente sem que ninguém percebesse.

A própria Fera da Guerra andava livremente pela Terra e as outras tribos se arrepiavam de medo dela. Nem todas elas, saiba que os Crias de Fenris a combatiam ferozmente, assim como as Fúrias Negras e os Garras Vermelhas. Seus líderes, porém, embora corajosos, não eram tão sábios ou honrados quanto os Presas de Prata. Eles venciam, mas tinham mais derrotas.

Os Presas de Prata arriscaram a segurança de seus lares para mandar mensageiros, líderes para tomar a liderança das matilhas e das outras tribos para levá-las a uma vitória verdadeira. Foi um sucesso e as outras tribos se curvavam e ofereciam suas gargantas aos Presas, mostrando submissão, reconhecendo os Lordes Brancos como os verdadeiros líderes entre os Garou.

Mas o custo foi terrível. Enquanto seus números eram baixos na Pátria Mãe, a Fera da Guerra atacou. Sorrateiramente sobre a terra, destruindo pedaços de floresta por onde passava. Mesmo hoje, a tundra se recusa a produzir tantas árvores como antes. Os Presas de Prata

organizaram as forças que tinham, mas com tão poucos, não conseguiriam prevalecer por muito tempo.

Foi naquele tempo que um poderoso líder surgiu, o maior dos Presas de Prata até então, Arak Mamute-Corajoso. Foi sua, a ordem relutante de enviar membros de sua Casa para liderar outros em terras distantes, enfraquecendo suas próprias forças. Como destino, seu sétimo ano estava acabando. Nenhum de seus sucessores, entretanto, estava preparado para o mais terrível dos testes, expulsar a Fera da Guerra. E todos sabiam disso. Ninguém ia desafiá-lo, pois ninguém queria perder sua liderança em um dos momentos mais terríveis.

Ele resolveu continuar seu reinado, então ergueu sua espada de pedra, ligada a três espíritos da guerra e foi adiante com sua matilha, confrontar a própria Fera. Assim que se aproximavam do campo de batalha, uma tundra onde a Fera havia parado a marcha, o sol nasceu no horizonte. Porém, antes do manto da noite se esvaír totalmente, um raio azul caiu dos céus, da região de onde a lua fora dormir após a tarefa da noite estar completa. Um Luno apareceu diante do grupo de guerra e se dirigiu ao rei.

“Lembre da imposição de Luna, ó rei dos Presas de Prata,” ele disse. “Você deve renunciar e deixar outro assumir seu posto.”

Arak grunhiu em fúria e dirigiu suas garras até onde julgou ser o meio do Luno, mas ele desapareceu como se a luz do dia o atravessasse. Ele ordenou que seus companheiros de matilha fossem em frente, mas eles hesitaram. Eles temiam quebrar o decreto de Luna, ainda mais agora que um mensageiro dela viera alertá-los.

Arak percebeu isso, sem o apoio total deles, a batalha seria pior para eles. Sua visão aguçada então captou um movimento no céu acima deles. Era um falcão, sobrevoando sobre eles em círculos, agradecendo ao Sol, seu senhor Celestino.

“Olá!” Arak o chamou. “Lorde Falcão! Como você governa os céus toda manhã sem que ninguém questione seu comando ou o deponha depois de sete anos?”

O falcão mergulhou e pousou sobre um galho próximo, encarando Arak com certa curiosidade. “Eu governo o céu sob ordens do meu senhor, Hélios, Imperador do Dia e Lorde da Luz. As ordens deles são eternas e sem questionamento. Embora ele negue sua graça ao mundo por algumas horas para que a noite possa vir, ele faz isso apenas porque Gaia pediu a ele. Ele é um senhor cheio de graça e misericórdia.”

“E como alguém ganha sua benção?” disse Arak.

O falcão abaixou a cabeça, mais curioso agora. “Os mortais não podem se aproximar dele, pois seu fogo é muito quente e poderiam ser queimados até os ossos se ao menos entrassem em seu palácio. Você deve chegar até ele por meio de um de seus escolhidos, um servo assim como eu. Mas porque me pergunta isso, lobo-metamorfo? Sua Senhora é Luna. Por sua graça você pode mudar de forma e libertar seu ódio contra seus inimigos.”

“Nossa Dama é irracional e irregular,” disse Arak. Seus companheiros de matilha prenderam o fôlego ao

ouvi-lo dizer tais blasfêmias, mas ele continuou. “Ela nos permite governar, mas apenas por sete anos cada um. E ainda, as outras tribos, as quais nunca carregaram seu Toque, podem governar por quanto tempo conseguirem manter-se no trono. E os humanos vivem ainda mais, passando o comando àqueles que são de sua linhagem.”

“Humanos fazem isso apenas graças a Hélios,” disse o falcão. “Eles apelam ao meu senhor com preces e com o tempo, ele responde. É o desejo dele que seus governantes sejam consistentes e imutáveis. Embora ele não possa tirar a morte do caminho deles, ele pode ordenar que continuem governando pela sua linhagem familiar.”

“Se eu jurar a você minha lealdade e de toda minha tribo, ó falcão, seu Senhor poderia me garantir o mesmo? Um reinado duradouro?”

O falcão ficou em silêncio por um tempo, como se estivesse ponderando as consequências de tal pedido. Suas penas começaram a brilhar, como se iluminassem de dentro e seus olhos ficaram mais afiados. Todos os Garou fitaram-no concentrados, pois sabiam que ele não era mais apenas um falcão, mas fora tomado **pelo** Falcão, o Animal Ancestral daquela raça. Ele disse: “Você é sábio, rei dos lobos-metamorfos. Ninguém antes havia pensado em fazer isso. Hélios não teria deliberadamente se intrometido sobre o reino de Luna sem ser pedido, mas uma vez que você tenha pedido, eu vou concedê-lo. Se você jurar a lealdade de sua tribo a mim então, através de mim, Hélios ordenará sua realza por quanto tempo você

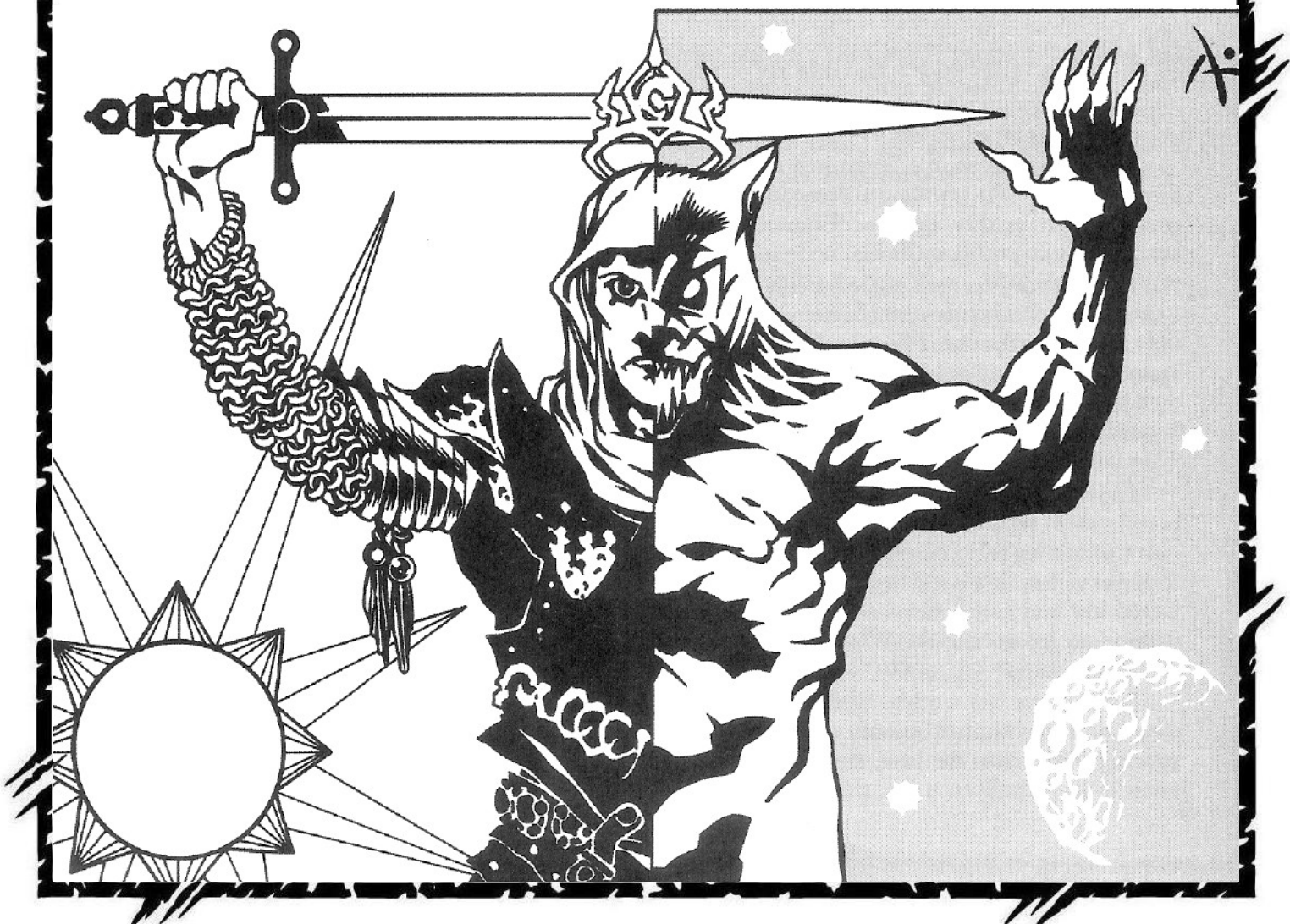
viver. Mas meu Senhor não pode desfazer o que você é: você ainda deve seguir as leis que foram colocadas para sua raça. Se alguém de sua raça desafiar sua liderança, através de suas próprias leis para tal, então, se ele vencer, ele será o rei por direito, até que ele seja também desafiado. Mas pelo decreto de meu Senhor, nenhum tipo de desafio de agora em diante será requisitado depois de sete anos de liderança.”

“Sendo assim, eu juro,” disse Arak. “Eu entrego meu espírito e toda minha tribo a ti, grande e honorável Falcão, que seu poder agora nos poupe das leis insanas de Luna e me permita liderar meu povo contra a Wyrn.”

“Que assim seja!” Falcão gritou e abriu as asas, lançando-se no ar. Ele circundou sobre eles, intensamente, até que parecesse que ele tivesse desenhado um círculo de luz no céu, ígneo e chamuscado: o alvorecer tinha chegado.

Arak uivou um grito de batalha e se dirigiu até o campo. Sua matilha e seguidores uivaram também, assustadoramente com o novo poder que sua tribo havia recebido. Nada poderia se manter no caminho deles agora. Destemidos, eles correram em direção da guerra.

Então, os Presas de Prata adotaram a forma humana de liderança, ordenados pelo Sol, esquecendo mais de sua forma lupina originalmente dada a eles pela própria Luna. Mas não pense que eles se esqueceram de Luna. Não, pois eles ofereciam suas vitórias a ela e uivavam suas histórias para ela toda noite, assim ela não estaria sozinha em sua vigília pelo céu. Muitas histórias contam



como eles a resgataram, anos depois, de muitos servos da Wyrm. Ela estava orgulhosa dos filhos de sua irmã, agora crescidos e se mantendo sozinhos.

“Calma aí,” disse Albrecht. “Isso é bom e tudo mais, mas o que houve com a batalha? Eles venceram?”

“Não,” disse Lorde Byeli. “Eles perderam. Eles feriram a criatura, que era, claro, apenas uma manifestação da Fera da Guerra, que se arrastou pra longe e mais tarde foi morta por outros Garou; Fúrias Negras, creio eu.”

“O quê?! Você criou todo esse grande suspense para isso. Eles perderam?”

“A batalha não é o principal, meu senhor. Era o fato de fazer a promessa ao Falcão e a lealdade de nossa tribo ao totem. É a chave para continuarmos governando a Nação Garou. Nós somos ordenados por ambos, Sol e Lua, algo que nenhuma outra tribo possui. Oh, claro, todos eles desejam achar que seus totens lhes dão grandes poderes, mas, por Gaia, como você comanda todo um povo com a aprovação de uma nuvem de trovões? Eu falo sério. Seus poderes podem ser incríveis às vezes, eu concordo, mas não pode se comparar ao incrível poder dos Celestinos.”

“Voltando. Arak Mamute-Corajoso. O que houve com ele?”

“Ele morreu em batalha, mas não antes de liderar muitos deles contra a criatura, tudo planejado minuciosamente. Ele era um mestre em táticas.” Lorde Byeli parou por um momento, como se estivesse colocando os pensamentos em ordem. “Eu peço perdão senhor. Eu deveria ter compreendido seus interesses melhor. Arak foi um grande rei e eu entendo muito bem seu interesse no destino dele, como rei. Perdoe-me. Eu, às vezes, conheço essas histórias bem demais e esqueço que outros reconhecem seus feitos nas histórias, que eu geralmente relevo. Eu me desculpo também ao espírito dele, caso ele ainda olhe por sua tribo. Que ele abençoe-o com sua sabedoria.”

“Ainda é desestimulante. Eu estava esperando que ele conseguisse.”

“Com os Garou, não é uma questão apenas de morrer e sim o modo como ele viveu sua vida. Todos os Garou morrem; é o que eles fizeram em vida que é importante. Arak conquistou algo grandioso para nossa tribo. Sem a benção do Falcão e a intervenção de Hélios, era duvidoso que pudéssemos sobreviver aos desafios de liderança de nossa tribo, outros líderes poderiam governar por muito mais tempo que nos era permitido.”

“Por que apenas não ignoramos a ordem de Luna? O que ela poderia ter feito?”

“Eu não sei qual poderia ser a reação dela, mas as outras tribos saberiam, e nosso direito de realeza sagrada seria ignorado. Nós poderíamos não ter, hoje, a liderança sobre os outros — não importa o quão pouco possa ser reconhecido — sem tais pactos

sagrados. É o que nos faz diferente, acima dos outros. Nós lembramos desse tipo de coisa, mesmo se muitos deles já tenham esquecido.”

Lorde Byeli se levantou. “Nós já falamos o suficiente por hoje. Agora é hora de você supervisionar os afazeres de seu reino e ponderar sobre o que foi dito. Essa noite, Crina-Noturna encontrar-se-á com o senhor aqui e contar-lhe sua versão da história.”

Albrecht apenas consentiu e esperou que Lorde Byeli partisse. Ele então se levantou e espreguiçou, pensando sobre o que ouviu. Ele balançou a cabeça ceticamente e se dirigiu à mansão.

Naquela noite, depois do nascer da lua, ele retornou ao trono. Crina-Noturna esperava lá por ele, usando um robe negro adornado com luvas de prata. Ele sorriu e gesticulou para que ela sentasse na cadeira de madeira, o que ela fez após curvar-se a ele.

Ele sentou no trono. “Bem, o que você tem a adicionar ao conto de Byeli?”

“Eu falei a ele,” contou Crina-Noturna, “e ele me informou sobre a história que lhe contou. Suspeito que ele não tenha contado tudo sobre ela.”

“Oh? O que ele deixou de fora?”

“Ele não deixou de dizer nada intencionalmente. Mas ele, de fato, não sabe o segredo que eu preparei para lhe entregar, se o desejar.”

“É esse o segredo sobre o qual você havia me avisado? O mais terrível de todos?”

Crina-Noturna olhou para o rei por um tempo antes de responder. “Sim. Não será tão casual uma vez que tenha aprendido. Esteja certo de que quer carregar esse segredo antes que eu lhe entregue.”

“Vocês... sempre tão dramáticos. Ok, estou pronto para ele. O que é?”

“É o Segredo da Realeza.”

O Segredo da Realeza

O pacto que os Presas de Prata fizeram com o Falcão os ajudou a prosperarem como nunca. Mas Lorde Byeli não contou a história completa sobre a reação de Luna a esse pacto. Certamente, a aprovação dela seria, no fim, ganha de várias formas. Mas a primeira reação dela foi se sentir amargamente traída.

Luna nos mostra várias faces. É difícil para ela esconder as emoções. Uma vez que ela tenha sentido uma emoção, ela a sente por completo, mais possuída por essa emoção do que nós, mortais, podemos imaginar. Uma vez que os sentimentos tenham passado, ela deixa de lado, como se nunca tivesse acontecido. Ela é, de fato, indecifrável e impossível de definir. O que poucos dentro o nosso povo sabem sobre ela é que essas emoções nunca vão embora; elas têm vida por elas mesmas, se forem realmente fortes.

Sim, Luna rapidamente superou sua raiva pela aliança dos Presas de Prata com o Falcão e Hélios. Hélios não provê a mesma luz que ela capta e projeta durante a noite, alquimicamente transformada por sua estranha

natureza? Ela não pode odiar aqueles que servem ao Sol, embora possa enciumar-se e sentir ódio deles às vezes.

Porém, ela não superou completamente a traição. Sua amargura tomou vida por si mesma, embora não fosse da forma como nós compreendemos os nascimentos dos espíritos. Não foi separado dela — era ainda *ela*, ao mesmo tempo não era. É uma de suas faces, porém não uma que fosse visível em seus ciclos. Se você encontrar Luna, ela será graciosa e linda, enquanto no próximo encontro, ela será má e ríspida, e então, bem humorada e avoadada no seguinte. Ela tem vários aspectos, nem todos esses aspectos são antigos — as vitórias e tragédias de seus filhos frequentemente criam novos aspectos, alguns vivem por um curto período, outros são eternos.

Sua amargura é do último tipo: dura muito tempo e é sem solução. Ela estava furiosa com as novidades sobre a aliança da tribo com o Falcão e se recusou a socorrer os Presas de Prata depois disso. Nenhuma Ponte da Lua seria aberta para eles, nenhuma Trilha da Lua os conduziriam a seu destino verdadeiro.

Para agradá-la, os Presas de Prata criaram a Cabana da Lua. A primeira missão da Cabana foi conquistar novamente o amor de Luna, ganhar seu perdão pela aliança com Hélios. Nem todos os Presas concordavam que isso fosse necessário; eles achavam que Luna deveria aceitar o que havia acontecido e ainda assim ajudá-los, como dever com sua irmã, Gaia. Esses Presas formaram a Cabana do Sol em resposta, para reafirmar seu novo pacto com Hélios.

Por muito tempo as duas Cabanas se ressentiram entre si. Apenas o conselho dos reis as impedia de acabarem cortando as gargantas uma da outra. Seu dever era para com a tribo por completo, reportar ao rei e agir conforme suas ordens.

A Cabana da Lua passou vários anos em busca de um modo de reconquistar o amor de Luna. Suas histórias são assustadoras e trágicas, mas também, instrutivas e vitoriosas, por seus sacrifícios eventualmente eles conseguiram-na novamente, mais uma vez aceitando os Presas de Prata e dando-lhes novamente seus dons.

Mas a Lua Traída não perdoou. Este aspecto de Luna se recusava a aceitar as desculpas dos Presas e reforçou o feitiço original da Lua: aqueles Presas de Prata que ultrapassassem seus sete anos de governo sofreriam a maldição. Ela afligiria a tribo e envenenaria sua capacidade de governar.

Sua maldição era a loucura. Insanidade, insensatez e perturbações.

Todas essas coisas nos foram dadas graças a nossa traição para com a Lua, por seu orgulho ferido em nossa falta de fé. Poucos são os reis que conseguem escapar dessa maldição por completo, embora muitos tenham escapado da maldição de modo criativo ou pela constante e incansável intervenção do Falcão. Sete anos, meu senhor. Você tem sete anos para reinar até que a maldição da Lua Traída caia sob você. Então você irá aos poucos enlouquecer, como muitos reis antes de ti.

"Besteira!" disse Albrecht, levantando-se e

batendo as mãos em cima dos braços do trono. "Não vou engolir essa! Juro que nunca serei como Morningkill e não vou permitir que algum antigo conto fantasmagórico me convença disso."

"Acredite no que quiser meu senhor," disse Crina-Noturna. "Falo a verdade, um segredo que nossa Cabana manteve escondido por séculos, revelando-o apenas a alguns reis escolhidos, os quais acreditamos que sejam capazes de superar a maldição e, quem sabe, nos salvar dela para sempre."

Albrecht silenciou-se e encarou Crina-Noturna. "Eu? Por que acha que posso evitar esse 'terrível e poderoso' destino?"

"Portas a Coroa de Prata. Foras temperado pela humildade quando sua tribo o exilou. Seus companheiros de matilha sequer são Presas de Prata. Você tem trabalhado arduamente para unir as tribos, não pelo decreto solar, mas pela confiança e exemplo. Essas qualidades são respeitadas por Luna. Ela obviamente lhe favorece."

"É? Essa Lua Traída é uma espécie de parte separada de Luna?"

"Ela é e também não é. Quanto mais aspectos da Lua lhe favorecem, mais eles contrabalançam a parte da irmã amargurada. E ainda há a Coroa — forjada dos raios lunares e moldada pela ninhada do Falcão. Ela é um poderoso artefato que une ambas as Cabanas, representando o acordo entre o Sol e a Lua."

"Então me deixe entender direito: Você está me dizendo que a loucura que nossa tribo sofre — as perturbações de que as outras tribos nos acusam — não são defeitos pessoais ou manchas em nossa linhagem, mas na verdade uma maldição de um lado esquecido da Lua?"

Crina-Noturna assentiu.

"E se é esse o caso, por que ninguém fez nada a respeito disso antes?"

"Por um motivo, é terrivelmente vergonhoso. Imagina o que isso pode fazer com nosso estandarte frente às outras tribos? Elas quase não nos respeitam agora, apenas por nossa linhagem. Se essa herança viesse a ser discutida... Sem mencionar na raiva e no ódio que carregariam por nós se soubessem que somos amaldiçoados por Luna."

"Um aspecto de Luna, certo? Não pela própria Luna."

"Sim, e ainda assim, não. É diferente e ainda o mesmo."

"Mas teríamos que fugir como párias sem desculpas, certo?"

Crina-Noturna simplesmente concordou.

"Se essa Lua Traída era tão poderosa, como nossa tribo ainda não sucumbiu completamente? O que tem nos mantido longe de nos tornarmos um bando de idiotas babentos?"

"Porque somos fortes, meu senhor. Somos os Presas de Prata e não nos curvamos facilmente, não

importa que pressão tenhamos que suportar. E nossos espíritos aliados nos ajudam a escapar do poder da Lua Traída. O Falcão constantemente nos testa e renova nosso propósito. Governamos sob suas asas. Sua ninhada procura por missões e testes que irão nos proteger da raiva da Lua e então prolongar nosso tempo sem a maldição."

"O Falcão fez bem quando lhe escolheu. Eu ouvi os contos. Você foi deposto, exilado de sua tribo, mas o Falcão ainda interveio lhe trazendo de volta. Isso não foi apenas pra você, mas também para a tribo. Ele sabia que você tinha mais chances do que os outros de evitar a maldição, ou pelo menos ficar longe dela por mais tempo do que os outros. Obviamente, Arkady, apesar de nunca ter sido rei, sucumbiu a ela." Ela curvou a cabeça com pesar.

"E agora?" disse Albrecht. "Como diabos eu vou continuar fingindo que as coisas estão normais depois de você ter descarregado tudo isso em mim?"

"Eu tentei avisá-lo sobre o peso disto. Não debes nunca revelar a outros, exceto para um rei que você ache que valha a pena. Nem mesmo Lorde Byeli deve saber — especialmente Byeli, pois ele é da Cabana do Sol. Muitos da Cabana da Lua morreram para manter o Segredo da Realza dos outros, para proteger as linhagens dos Presas de Prata e os direitos hereditários de liderança. Talvez, agora que você sabe, possa encontrar um modo de superar isso, para conseguir de volta o distante e frio coração da Lua Traída. É dito que até mesmo um aspecto de Luna que vive há tanto tempo como esse pode se dispersar, mudar, transformar em outro aspecto, talvez em seu oposto: devoção."

Albrecht nada disse. Olhou o céu, para a lua, em sua fase de meia lua. Crina-Noturna ficou de pé.

"Devo ir agora. Não há mais o que dizer esta noite. Amanhã, Lorde Byeli terá novos contos e devo adicionar o que puder à noite." Ela aguardou que Albrecht a dispensasse.

Por fim, ele acenou com a mão para ela, um gesto distraído. Ela mudou para a forma lupina e foi embora, através dos campos dentro da floresta. Albrecht ficou encarando o céu noturno, pensando sozinho.

Impergium

E então, começamos novamente, meu senhor. Hoje, nesta manhã iluminada, devo discutir sobre um tema não muito iluminado: o Impergium e nosso papel nele.

Éramos os primeiros em liderar a tentativa de controlar os números excessivos dos humanos e em persegui-los de suas cidades para que pudessem novamente vagar pela terra, vivendo nela e através de suas recompensas, ao invés de retirar sua sobrevivência dela. O Rei Repousa-a-Lua declarou a Caçada, após ter buscado a sabedoria de Gaia. As outras tribos, na maioria, aceitaram de bom grado. Este era seu momento tão esperado, permitindo que eles finalmente partissem

para a vingança por todas as coisas que os humanos fizeram para eles ao longo dos anos.

Em nosso zelo para trazer de volta o equilíbrio para o mundo, nós esquecemos completamente dos sinais de desequilíbrio que tomavam lugar na Umbra. Em Reinos distantes, muitos deles ainda não descobertos pela nossa raça, espíritos respondiam à selvageria que impúnhamos sobre os humanos. Alguns ficaram famintos para experimentá-la e esgueiraram-se para fora de seus buracos escondidos para possuir os humanos, exaltados com a morte desses humanos sobre nossas garras, fortalecidos por isso. Outros, horrorizados, tomaram lugar apenas para suplicar pela injustiça a quem quer que tenha ouvidos para ouvir. Os Filhos de Gaia e os Portadores da Luz ouviram e deram voz a esses assuntos nas assembléias.

Os Uktena, os Croatan e os Wendigo sempre foram mais próximos dos humanos de sua raça do que das outras tribos. Para crédito deles, eles mantinham seus Parentes em equilíbrio, mantendo fortes laços com os métodos antigos, expurgando os presentes da Weaver. Enojados com a matança que começamos, eles pegaram seus Parentes e partiram. Em direção ao leste, eles chegaram, por uma ponte, até uma outra terra. Essa terra existia antes deles a reivindicarem ou Gaia criou para eles? Eles afirmam a última hipótese. Não nos interessava de modo algum, pois não nos importava que eles tivessem partido, não saberíamos para onde tinham ido por muitos e muitos séculos. Eles sempre haviam criticado nossas regras mesmo. Se eles achavam que poderiam fazer melhor, então que tentassem. Nós acreditávamos que eles voltariam logo, com os rabos entre as pernas, famintos e desolados. O que fizeram não enfureceu alguns de nós, pois haviam preocupações mais imediatas do que filhotes fugitivos.

Veja, a Weaver havia envolvido suas teias apertadas sobre os humanos. Os destinos deles estavam ligados ao dela e tudo que podia ser sentido por eles, era sentido por ela, pois as teias dela iam longe até a Umbra e as vibrações emitiam choques através daquelas regiões a medida que os humanos que estavam presos nas teias caíam para nossas presas.

A Weaver já estava louca, embora talvez não tão insana quanto viesse a se tornar. Mas pense no efeito de milhares de teias se movendo e se chocando como se fosse uma, se rompendo e caindo. Tal foi o resultado quando matamos tantos dos escolhidos dela; nós não sabíamos que cortávamos as teias que os uniam.

Infelizmente, essas teias também serviam para prender certos espíritos. Os humanos sonhavam com coisas muito estranhas e muitas dessas coisas nasciam na Umbra Profunda. Para manter eles em seus lugares, a Weaver teceu barreiras e proteções entre esses seres e as mentes que os haviam criados, mas ela não cortou o cordão que os unia, então esses seres ainda ganhavam vida dos sonhos dos humanos.

O que eram essas coisas? Os Andarilhos do Asfalto com certeza poderiam lhe falar melhor sobre isso, se fossem forçados a divulgar seus segredos. Eles eram os

primeiros espíritos da tecnologia, efemeramente criados não da natureza, mas da mente humana. Nós hoje os conhecemos como espíritos dos trens, dos carros, das armas e até dos computadores. Pouco antes, eles eram espíritos dos arcos e das flechas, das carroças e das cidades. Entretanto, muitos deles ainda deviam influenciar o mundo material e encontrar expressão aqui. Em outras palavras, essas carroças e cidades não haviam ainda sido inventadas. Por enquanto, eles eram apenas sonhos, distantes, barrados do mundo material pelas proteções da Weaver.

Imagine uma corda muito esticada prendendo os humanos ao redor, e sendo esticada, ironicamente, lá longe, até outro ser — um espírito — na Umbra Profunda. Agora, agite essa corda e o que acontece? Um ou outro é puxado até o lugar onde está a outra ponta. Nesse caso, era o suficiente para trazer um espírito da Umbra Profunda para a Umbra Rasa, pondo-os para fora da proteção da Weaver. Como uma teia de aranha partida por um inseto, a proteção se desfazia, espalhando-se no vento da Umbra. Os espíritos das invenções humanas estavam livres para entrar na Umbra Rasa e encontrar seu caminho até o mundo material, traçando as ligações que tinham com os outros sonhadores.

Eu estou certo de que você está imaginando o que isso tem a ver com o Impergium. Muitos contos atuais dizem que os problemas foram táticos, que nós matamos muitos humanos e impomos muito medo neles. Isso é verdade, sem dúvida, mas o problema também foi espiritual: nossas ações tinham efeitos ecológicos ao longo da Umbra que sequer podíamos compreender.

No começo, apenas os Portadores da Luz Interior perceberam o que estava acontecendo, pois eles sempre prestavam atenção na Weaver. Eles tentaram avisar a nós e às outras tribos, mas não demos atenção a eles, confundindo o papo esotérico deles com palavras de paz.

Apenas quando o Falcão interveio é que finalmente demos atenção. O mundo espiritual estava ficando caótico; esses novos espíritos criados pelos humanos estavam ultrapassando os antigos pactos e invadindo territórios há muito tempo estabelecidos. Uma grande assembleia foi convocada pelos Celestinos e o Falcão foi enviado para dizer suas regras: o Impergium precisava acabar. Finalmente, todas as tribos se reuniram na Pangéia, deixaram de lado suas diferenças tribais, para ouvir o decreto dos Celestinos. Os Presas de Prata respeitaram aquela ordem e declararam a Caçada terminada. Os Garou não mais caçariam os humanos em massa.

Muitos hoje reclamam que o fim do Impergium foi o que arruinou tudo: os humanos agora cresciam descontroladamente, mais presos à Weaver do que antes. Poucas das tribos lembram-se da verdade por trás disso: o Impergium lançou os sonhos humanos no mundo. Anteriormente, esses espíritos de idéias estavam presos além do mundo, destinados a permanecer apenas como sonhos, esquecidos após o despertar, eles agora invadiam a Umbra e possuíam seus humanos sonhadores,

levando-os a segurar na realidade material as coisas que antes eram apenas mera imaginação. Em pouco tempo, humanos estavam aptos a criar sua alimentação ao invés de caçar, construindo cidades para assentar suas agora concebidas castas e classes e imaginando novas ferramentas da Weaver com as quais iriam conquistar o mundo.

Nós somos totalmente responsáveis pelo Impergium? De modo algum. As outras tribos dizem que estamos muito presos ao nosso pacto com Hélios, que nos tornamos muito apaixonados pela natureza conquistadora do Sol. Ilógico. Muitas das tribos, as quais concordavam com essa ação, estavam muito mais envolvidas com a caça de humanos do que nós. Eles eram os que imploravam para nós pelo direito de caçar os humanos. Eles não podem alegar inocência quando demos a eles o que eles queriam.

Deixando a Pátria Mãe

Um dos resultados tristes do fim do Impergium foi a decisão de nossa tribo em não mais governar apenas de nossa terra natal. Nós enviamos nossos emissários para liderar as outras matilhas. Estava claro, se nossa tribo não tivesse uma presença forte, as outras tribos continuariam a nos envolver em seus problemas, acabando com o equilíbrio entre o mundo material e espiritual.

E então, matilhas inteiras foram escolhidas para ir em frente, deixar a Pátria Mãe, entrar nos territórios de outras tribos e reivindicar uma porção para eles. Claro, as outras tribos se opuseram a nós no início, algumas vezes com batalhas violentas e sem trégua. Porém, outras vezes com frequência nos ajudavam, nos presenteando com boas terras sem lutar e nos ajudavam a fazer a segurança do território nas regiões de outras tribos. Assim, ganhamos bases avançadas na Europa Ocidental, no Mediterrâneo e no Oriente Médio.

Seguindo o Impergium, sabíamos que os humanos deveriam ser vigiados mais de perto do que antes. Não apenas vigiados, mas comandados. Como os primeiros lobos haviam ensinado, nós sabíamos que deveríamos andar entre eles, assumindo sua forma e nunca deixar que eles soubessem que os Garou viviam entre eles. Muitos humanos acreditavam que os lobisomens moravam apenas nas florestas e que as cidades eram como veneno para eles. E mais, eles acreditavam que aparecíamos apenas à noite e sob a lua. Eles confundiram nossas preferências como nossas limitações. Nós usamos essas superstições contra eles.

Os Presas de Prata declararam que tais linhagens nobres dentre os humanos pertenciam a eles, que apenas eles poderiam se reproduzir com os líderes e reis. As outras tribos deveriam se contentar com as outras classes. Essa regra foi respeitada, mas apenas até certo ponto. Nos lugares onde os Presas de Prata ainda não haviam chegado, as outras tribos quebravam essa regra livremente. Com o passar do tempo eles vieram a quebrar com mais frequência ainda.

Agora os Presas não apenas viviam em caerns

distantes, mas alguns viviam entre os humanos, tentando governá-los e guiá-los para manter as antigas tradições, ao invés de adotar as novas. Infelizmente, muitos de nossos reis se tornaram apaixonados para com o modo humano e alguns se dedicaram a construir impérios com as civilizações de seus Parentes. Mas essas experiências ainda estavam muitas eras de distância. Por enquanto, os Presas de Prata se espalharam para fora da terra natal, escolhiam as linhagens de Parentes e criavam linhas reais de descendência.

A medida que chegavam a estas novas terras e começavam a ver a realidade pela primeira vez, depois de viver entre eles, começaram a suspeitar sobre um novo perigo crescendo entre eles — mas não entre os Garou. Seria muitos anos antes de ser desenraizado, mas o problema logo se instalou: a perfídia das outras raças metamórficas.

Guerra da Fúria

Como você deve se lembrar, nenhum dos outros animais nos Dias Antigos ouviu o chamado do dever de Gaia, exceto o Lobo. A progênie metamórfica desses animais era egoísta e de visão curta. Eles queriam saber o que acreditavam ser da conta deles, desdenhando dos Garou. Em muitos lugares e tempos, eles dificultaram para que os Garou não fizessem o trabalho deles e assim mantivessem o equilíbrio. Durante o Impergium, eles até mesmo ergueram garras ou asas contra nós quando matamos seus Parentes herdeiros. Tal afronta poderia ser perdoada, mas não a traição deles para com a Própria Gaia. Eles escolheram evitar o mundo natural e se aliaram com os novos espíritos nascidos dos sonhos dos humanos.

Os Bastet eram talvez os piores traidores, aceitando o poder secreto de certos magos humanos que os permitiam criar seus próprios Reinos separados dos outros, perceptível apenas por eles mesmos. Deste modo eles pensaram que podiam escapar de nosso comando.

Os Corax sempre foram fascinados pelos instrumentos humanos, sempre os roubavam e levavam para seus ninhos. Agora, entretanto, se confraternizaram com esses instrumentos. Sua fidelidade para com o Sol os salvou do pior de nossa fúria, mas ainda precisavam ser colocados em seus lugares.

Os outros tinham crimes semelhantes, se reproduziam com o sangue real que era reservado para os Presas de Prata ou se recusavam a dar território a eles. Estava claro que devíamos dar um jeito nos que nos desafiavam e colocá-los firmemente em seus lugares, sob nosso comando.

A Guerra da Fúria foi sentida ao redor do mundo. Embora tenha sido bem menos devastadora nas Américas, seu efeito no mundo espiritual ultrapassou as fronteiras e afetou até mesmo as Terras Puras. Agora percebemos que essa guerra foi um grande erro, não por ser injustificável, mas porque percebemos que seus efeitos foram piores do que havíamos previsto. Não era apenas uma guerra por território ou conquista, pois onde quer

que os metamorfos estivessem, os espíritos também estavam envolvidos. Todo o mundo espiritual estava embrenhado no conflito, forçado a escolher lados. Muitos escolheram o nosso lado, claro, por imaginar que seríamos os vitoriosos. Mas muitos o fizeram mais por medo do que por escolha e isso manchou muitas de nossas relações com esses espíritos desde então.

Muitos dos espíritos ajudaram as Feras em sua luta, vendo como uma brecha de liberdade contra nossa opressão. As classes baixas sempre escolhem rápido para clamar por grandes ideais para se defender dos próprios crimes. Não importando quem estava certo e quem estava errado, as batalhas eram terríveis. Elas não podiam continuar.

Dessa vez não precisávamos de nenhum conselho dos Celestinos para avisar sobre as conseqüências de nossas ações. Podíamos ver claramente a devastação e os laços de amizade destruídos. Declaramos o fim da guerra e uma trégua com nossos inimigos. Outras tribos gostam de dizer que a iniciativa foi deles e, certamente, tribos como os Filhos de Gaia foram uma voz contra a guerra o tempo todo, mas não foi decisão deles terminar com a guerra. Foi nossa.

Procuramos amenizar as feridas definindo os territórios e os rebanhos de procriação, alguns deles foram aceitos, mesmo que as Feras ficassem com o pior da terra e do rebanho. Em alguns lugares, essas ofertas foram recusadas, como resultado, as Feras inevitavelmente tiveram de migrar para outro lugar, para terras que os Garou demonstravam pouco interesse. O mundo era, até então, vasto e amplo — maior, creio eu, do que é agora, e não quero dizer metaforicamente — então havia muitas terras para onde eles podiam se mudar, lugares onde os humanos não haviam ainda erguido cidades que precisassem da nossa vigilância.

Então a paz voltou. Nós governávamos a Pátria Mãe e muitas outras terras onde os humanos residiam, e deixamos outras terras para as outras tribos e as Feras. Muitos ainda hoje reclamam disso, mas não demos a eles os melhores territórios, lugares onde os laços com Gaia ainda eram fortes? Fizemos o sacrifício de ficar próximos às cidades, perto dos humanos e de suas depredações, esquecendo dos lugares selvagens que nossos corações ainda mereciam. Nós mantivemos alguns caerns, certamente, mas não fizemos novos nas matas.

Tudo isso foi dado aos outros e, ainda assim, resmungavam como filhotes famintos por mais migalhas. Eventualmente, ignoramos seus resmungos egoístas e voltamos a atenção em comandar por nosso próprio conselho, não nos preocupando muito com nossos irmãos chorões.

Albrecht concordou e apertou as sobrancelhas. “Veja, tenho sido paciente, respeitoso e tudo mais, mas... isso é bem parecido com a merda que tenho ouvido ao longo dos anos, sobre como não erramos e de que sempre é culpa dos outros caras que as coisas deram errado. Temos um defeito congênito, a completa incapacidade de perceber nossos erros.”

Lorde Byeli grunhiu em consternação, franzindo o cenho. “Não entendo. Onde estávamos com a culpa? Em escolher carregar nosso fardo, não importando o custo de nossa popularidade? Ninguém poderia ter governando mais sabiamente em tempos tão conturbados, dada a pouca informação que tínhamos naquele tempo. É sempre mais fácil olhar para trás e ver as falhas de alguém; entretanto não é tão fácil olhar para frente e prevê-las.”

“Você ‘tá de brincadeira, ‘né? A Guerra da Fúria foi justificável, mesmo que tenha saído um pouco dos limites? Foi um genocídio. Nós contra eles, porque não gostávamos do modo como eles olhavam para nós ou nos sentíamos insultados quando eles não faziam tudo o que mandávamos.”

Os olhos de Lorde Byeli brilharam com raiva e ele deixou escapar um rosnado baixo, claramente segurando sua fúria. “Não estavas lá, ó rei. Não tomou tais decisões. Nossos ancestrais sim. Por muito tempo eles carregaram a culpa pelo lado ruim das coisas, nunca pelo lado bom. Mas se não fosse pelos sacrifícios deles, ninguém hoje em dia lembraria do mal, pois ninguém hoje estaria vivo para reclamar dele. Deveríamos ter deixado as Feras queimar as florestas porque é cruel parar as crianças com suas brincadeiras, não importa as consequências? Deveríamos ter deixado os humanos acabarem com todos os outros animais? Ninguém nunca olha para seus méritos. Pergunte se o Grande Mamute nos perdoa pelo Impergium. Pergunte para o tigre dentes-de-sabre e o urso da caverna se eles não estão contentes por termos nos colocados contra os humanos. Eu acho que encontrará a seguinte resposta: ‘Onde vocês estavam antes?’ eles lamentariam. ‘Onde vocês estavam quando eles nos caçaram até a extinção?’”

Albrecht não respondeu. Manteve sua boca bem fechada, mais para esconder seus dentes ameaçadores do que por consideração. Ele finalmente disse: “Acho que terminamos por hoje.”

Lorde Byeli se levantou, curvou-se e retornou à mansão. Albrecht se levantou e andou pelo campo aberto, sem direção, pensando sobre as lições de história.

Naquela noite, ele voltou ao trono, onde Crina-Noturna esperava por ele, já sentada. Ela já não repetia incessantemente as formalidades da primeira noite. Albrecht a proibira disso.

“Lorde Byeli a informou?” disse Albrecht. “Terminamos com a Guerra da Fúria.”

“Ele disse,” falou Crina-Noturna, olhando estranhamente para Albrecht. “Claro, mais uma vez, ele não lhe contou tudo, pois ele não sabe.”

“Suspeitava disso. Vá em frente. Vamos ouvir.”

Conquistando a Demência

Muitos Presas de Prata conhecem o conto de como o Rei Repousa-a-Lua ouviu o conselho de Gaia, forçando-o

a lançar os predadores sobre a humanidade, pois o equilíbrio sagrado deveria ser mantido. O que muitos não sabem e o que os poucos entre nós que conhecem o Segredo da Realeza vieram a acreditar, é que Repousa-da-Lua não ouviu Gaia, apenas acreditou que o havia. Ele é descrito entre os maiores dos reis e também muito respeitado. Mas ele estava há tempo demais em seu reino quando ouviu as palavras de Gaia. Ele havia servido muito mais de sete anos como governante.

O chamamos de o primeiro influenciado pela Lua, o primeiro rei a sofrer a maldição da Lua Traída. Ele ouviu sua própria mente conturbada sussurrando a ele, o mandando criar a guerra santa, o Impergium como seria conhecido.

Claro, ele fez isso com o apoio de muitos espíritos, pois eles desejavam mesmo que os humanos fossem colocados em seus lugares. Até mesmo Hélios concordou com o início do Impergium. Foi apenas quando ele começou a mostrar o delicado equilíbrio ecológico do mundo espiritual que os Celestinos se uniram em um conselho e enviaram o Falcão para acalmar a loucura dos reis dos Presas de Prata, pois os reis haviam herdado a demência de Repousa-a-Lua.

Acredito que os Portadores da Luz suspeitaram que nossa raça estava enlouquecida, mas não demos importância. Nós não havíamos ouvido o Falcão e parado com a Caçada? Isso os acalmou. Por enquanto. Com sorte, eles mantiveram tal opinião para eles e não espalharam para as outras tribos.

A Guerra da Fúria foi outra loucura. Não sabemos o nome do rei ou da rainha que começou, mas nos suspeitamos que tenha sido de uma das Casas Perdidas, as duas que morreram durante esse período. Muitos perderam suas vidas tentando descobrir mais sobre essas Casas, cujos nomes estão perdidos para nós e alguns vieram a acreditar que uma delas caiu graças à perfídia das Feras, as outras Raças Metamórficas. Essa era a Matilha de Gelo, a maioria de seus membros era lupina. Por muitos anos, acreditamos que eles diminuiriam com a falta de parceiros de procriação. Não mais.

Talvez eles tenham invadido demais o território desses metamorfos — quais, não sabemos. Gurahl? Bastet? De qualquer maneira, eles lutaram uma terrível batalha contra esses metamorfos, o resultado foi a perda de muitas de suas seitas. Talvez tenha sido esta a causa para o líder da outra Casa Perdida declarar guerra.

Nós, da Cabana da Lua, que conhecemos o Segredo da Realeza — e saiba que nem todos na Cabana da Lua possuem acesso a ele — acreditamos que ambas as Casas foram perdidas para a loucura. Elas eram lideradas pelos influenciados pela Lua. A Casa dos lupinos decidiu caçar as Feras e também foram caçados por eles. A outra Casa decidiu confundir toda a Nação Garou em seu ato de vingança, justificável ou não.

Hoje, a Matilha de Gelo é reverenciada como a mais pura, intocados pela loucura da Guerra da Fúria, perfeitamente inocentes. Eu acredito que muitos Garou desejam voltar ao Éden da mente lupina e a Matilha de

Gelo representa esse sonho para eles.

As Casas caídas são um sinal de punição para toda a tribo. Coração Branco lhe contou que os Presas de Prata escolheram terminar a guerra sozinhos? É verdade. Um rei ou rainha sem nome sabia o preço da loucura e, então, usou seu poder para acabar com ela antes que todos nós fôssemos devorados. Algumas lendas dizem que este governante abandonou o trono, voluntariamente. Talvez ele se lembrasse da lei dos sete anos e a seguiu, deixando nossa tribo novamente em paz com a Lua Traída. Por um tempo, pelo menos.

“Sabe,” disse Albrecht, “isso faz muito mais sentido para mim. Eu ainda não havia me decidido se deveria acreditar no que você me disse na noite passada, mas é a primeira coisa que escuto que explica toda essa merda de Impergium e Guerra da Fúria. Isso não explica porque todos os Garou nos seguiram, mas pelo menos já é um começo plausível. Claro, gostaria de encontrar uma desculpa para criticar nossos líderes. Eu não sou um rei típico.”

“Eu acho isso um alívio,” disse Crina-Noturna. “Mais e mais acredito que sua atitude seja acertada para acabar de uma vez com essa maldição.”

“Não vá me colocando em um pedestal,” disse Albrecht. “Eu ainda não fiz nada que venha a absolver todos nós. Isto é, se — ênfase no se — há uma maldição. Não tenho certeza se acredito nisso. Você parece convencida, mas é sempre divertido ter um segredo que ninguém mais sabe, certo?”

Crina-Noturna curvou a cabeça. “Que não seja este, meu senhor. Eu ficaria agradecida de ficar livre do fardo.”

“Está certo. Já é o suficiente por hoje. A menos que você tenha algo mais a adicionar.”

“Não, meu senhor,” disse Crina-Noturna, se levantando do assento. “Até amanhã à noite então.” Ela curvou-se e mudou para a forma lupina, voltando-se pelo campo através da floresta feliz por ter terminado com seu dever.

Albrecht sentou-se sozinho por um tempo, sua mão friccionava sem parar a Coroa de Prata sobre sua cabeça.

As 13 Casas

Novamente, meu senhor, lhe cumprimento na manhã de um novo dia. Hoje, falarei das 13 Casas dos Presas de Prata.

Hoje, apenas sete dessas Casas sobrevivem; as outras foram perdidas durante os anos de trabalho e dedicação para assegurar o plano de Gaia nesse mundo. Falarei de cada Casa em detalhe mais tarde, quando iniciarmos nossa discussão sobre os costumes e modos da tribo. Por enquanto, saiba que cada Casa começou com um poderoso ancestral na Aurora dos Tempos. Levou muitos anos para que cada Casa se declarasse como tal, sob a liderança de um descendente de um dos 13 originais.

Por exemplo, muitos acreditam que a sua Casa, a Inimigos da Wyrn, é mais jovem que as outras. É de fato

mais jovem quando datada a partir de sua declaração formal e reconhecimento como uma Casa, mas sua linhagem real se estende há muitos anos, até os 13 Lobos da Tundra Pálida. Esses eram os alfas centrais da nossa tribo há muito, muito tempo, aqueles a quem Luna deu seu Toque de Prata. Os primeiros Garou ordenados como Aqueles Que Lideram.

Cada Presa de Prata traça sua linhagem até um desses 13, formalizada através de sua Casa afiliada. Bem, claro que, é improvável que até mesmo nós sempre possamos traçar nossa linhagem por tantos anos. A participação de uma Casa se tornou uma instituição política, mais fluída, do que originalmente decretado. É possível para um Presa de Prata abandonar sua participação na sua Casa de nascença e ser bem recebido em outra. Possível, mas raro.

Nas épocas antigas das quais falo, as Casas mantinham mais seus laços sanguíneos do que hoje. Rivalidades ferozes surgiram entre Casas, sobre qual era mais pura que as demais, sobre qual delas mantinha suas proles mais puras. Talvez mais do que qualquer outra razão, o êxodo dos Presas de Prata da Pátria Mãe tenha se iniciado pelas Casas que buscavam se livrar uma das outras, buscando encontrar seus próprios territórios para governar, sem serem questionados por qualquer uma das Casas que mantinham domínio na Pátria Mãe.

Foi apenas após o êxodo que o Clã da Lua Crescente atingiu sua grande proeminência. Eles não deixaram sua terra natal e enfrentaram quem quer que tenha ficado para controlar os locais de poder da região. Com o tempo, as divergências entre as Casas foram esquecidas, pois a distância e o tempo de fato curam a maioria das feridas. Muitos olharam para trás, para a Pátria Mãe, como seu lar espiritual e alguns lamentaram que seus ancestrais a deixaram. Nessa luz, a Lua Crescente foi vista como o sólido estandarte, mantenedor das tradições. Ela, de fato, possui o mais velho dos caerns conhecidos e tinha acesso às lendas gravadas em suas muralhas. Sua nova e exaltada posição não fora desmerecida.

Mas seu domínio sobre os rebanhos da humanidade era fraco. A Lua Crescente ainda mantinha as matas e tundras da Pátria Mãe, e governava seus Parentes humanos à distância. No resto do mundo, onde os humanos erguiam cidades e pequenos impérios, as outras Casas ganharam novas formas de proeminência.

Ascensão e Queda dos Impérios

Apesar dos Presas de Prata se acasalarem com as linhagens humanas reais, eles raramente eram, eles mesmo, governantes. Eles sabiam bem que tinham de permanecer desconhecidos e sem serem reconhecidos, pelo menos no que se tratava de suas identidades Garou. A maioria dos Presas não escolheu o sangue de reis, mas de duques, condes e outras nobrezas menores. Eles sabiam que, nas sociedades humanas, reis e imperadores raramente impunham seus decretos conforme suas vontades, e sim eram persuadidos por uma classe de

nobreza inteira e oficiais da corte. Esses eram os Parentes escolhidos pelas Casas dos Presas de Prata.

Vez ou outra, claro, a calamidade fazia com que um inesperado candidato se tornasse rei e às vezes isso resultava em um governo direto de um Parente ou até mesmo de um Presa de Prata. Mas, em sua maioria, os Presas mantinham-se nas linhagens menores e asseguravam o status quo onde podiam, representando os elementos mais conservadores nas sociedades humanas, sempre estridentes contra atos que estenderiam ainda mais o poder dos humanos sobre as matas.

Inevitavelmente, não o fizemos sozinhos. Outras forças trabalhavam para persuadir a liderança humana. Bem famosos eram os planos infinitos e grandiosos dos imortais Sanguessugas. Os identificávamos e os matávamos sempre que podíamos, mas sua influência era impregnante e invisível. Claro que, às vezes, até mesmo nossos Parentes mais próximos se tornavam seus peões, sem que soubéssemos.

O fator que mais evitava nosso governo direto sobre os humanos era a natureza indireta do acasalamento. Uma criança humana raramente mostra-se um Garou. Muitas gerações podem passar até que um Garou nasça. As Casas deixaram suas linhagens finas ao mantê-las com a realeza, mas as estendeu o suficiente até as menores realezas para assegurar um quadro grande o suficiente de parceiros de procriação. Se nós gerássemos pirralhos humanos o suficiente, certamente um ou dois deles seriam Garou. Em alguns lugares, tivemos que nos curvar ao acasalamento com as classes médias-altas, até mesmo com artistas e mercadores, mas tentamos manter tais vergonhosos acasalamentos prósperos, para que sua prole pudesse, um dia, aspirar a nobreza. Algumas vezes eles levavam à pobreza e aqueles Presas de Prata infelizes o suficiente para nascerem em tais linhagens tão baixas não eram bem tratados pelo nosso povo. Bem recebidos e hospedados, sim, mas não com muita hospitalidade.

Os Presas de Prata participaram das maiores civilizações humanas: Os reis-sacerdotes sumérios, as dinastias egípcias, os tiranos gregos — antes dos gregos estupidamente adotarem a democracia — e as castas indianas. Todas essas formas de governo eram provas concretas de que o trabalho da Weaver não estava completamente livre da Wyld.

Em muitas épocas e locais, nossa tribo se esqueceu de seu verdadeiro dever: governar para Gaia, não para si mesma. Muitos estavam embriagados com o poder que tinham sobre os humanos e os outros Garou. Eles ficaram muito tempo nos palácios próximos das cidades e tempo demais afastados das regiões selvagens. Nenhum erro provou isso mais do que Roma.

A Ingloria Roma

Roma foi uma maravilha para o mundo antigo — ou um pesadelo. Nunca antes um governo de um território tão grande foi tão eficiente. Nossa tribo, inicialmente se acasalou com as classes mais altas da República, foi empurrada cada vez mais para fora do poder pelo poder

militar crescente. Poucos generais eram “nossos”. O império não simplesmente criou uma civilização que se espalhou por todo um hemisfério — ele queimou suas estradas e leis no mundo espiritual. As estradas romanas não eram simples construções romanas, pois o poder delas alterou a Penumbra, forçando linhas retas onde antes havia curvas e ondas. Tudo se tornou linear.

Em meio à marcha da Weaver, liderando o ataque em muitos casos, estava a Casa da Garra Conquistadora. Eles se deliciaram no poder militar que era Roma e aproveitaram para usá-lo para quebrar as vontades das nações bárbaras humanas — normalmente os Parentes dos Crias de Fenris ou dos Fianna. O orgulho deles não é bem julgado hoje em dia. Roma caiu. Eles caíram. A Harano os tomou após os mesmos bárbaros que eles subjugaram rasgarem seu amado império. Suas famílias de Parentes nunca recuperaram sua proeminência e os Presas remanescentes da Garra Conquistadora lentamente morreram de tristeza, lembrando-se dos dias em que ajudaram os imperadores a conquistar metade do mundo.

Alguns desejam colocar a chamada loucura e excentricidade dos famosos imperadores romanos em nós, lançando seus comuns rompantes de insanidade sobre nós. Ridículo, claro. Se os imperadores fossem Parentes da Garra Conquistadora — não posso dizer com certeza se eram ou não — sua loucura não era devido suas relações sanguíneas, sim à mácula da Weaver e da Wyrn. Nesse momento, a Wyrn corrompia tudo que a Weaver tocava e, muito frequentemente, nosso povo não enxergava a mácula, pois ela jazia dentro do peito dos humanos que possuíam poder.

Reis Medievais

Com a queda de Roma, pareceu que, talvez, uma era dourada pudesse surgir novamente. Os humanos estavam acabados e suas culturas rasgadas, pendulando em uma existência nua sem a preciosa infra-estrutura romana. Nossos reis louvaram essa nova era. Pequenos feudos eram muito mais apropriados para governar humanos do que os impérios. A falta de comunicação constante entre uma cidade central e seus feudos externos somou-se à nossa habilidade de controlar o curso da história humana. Por muitos anos, fomentamos rivalidades entre culturas humanas, para mantê-los em seus lugares, temerosos uns dos outros. Os humanos nascidos em uma vila envelheciam e morriam nessa vila, geralmente sem sequer deixar seus arredores. Era como tudo deveria ser.

Porém, inevitavelmente os humanos cresceram mais uma vez e seus reinos tornaram-se vastos. Dessa vez, eles tinham as religiões humanas para unificá-los, religiões que pouco se importavam com as regiões selvagens e focavam-se exclusivamente nos assuntos humanos, sem pensar nos animais ou até mesmo nos espíritos, que eram todos vistos como malignos. Essa é uma das coisas mais tristes sobre os humanos: eles não podem perceber os espíritos como eles são, apenas como pensam que são.

Alguns acham que o final da Idade Média foi uma

época ruim para nós, pois perdemos territórios por todas as partes, especialmente a medida que a Igreja ganhou poder e a classe média se ergueu em seu próprio poder baseado no comércio. A Renascença foi um duro golpe, uma virada completa de uma sociedade de séculos de idade, que deu muito poder ao homem comum e ao mercador. Isso floresceu o surgimento de muitos novos espíritos tecnológicos e invenções físicas. Era hora de um novo Impergium?

O Novo Mundo

Por fim, os humanos construíram e navegaram barcos o suficiente para que eles finalmente descobrissem as Terras Puras. As tribos perdidas dos Uktena, dos Croatan e dos Wendigo iriam logo conhecer a grande derrota que sofreram. E muito dela foi por nossas mãos.

Os Presas de Prata viram uma terra de pureza que não fora aproveitada para eles governarem e assim seguiram seus Parentes. Primeiro, eles estabeleceram territórios onde os Garou nativos já haviam sido dados aos humanos que chegaram. Contudo, inevitavelmente eles viram que os Garou eram incapazes de defender seus caerns das terríveis criaturas da Wyrn que caminhavam sob a terra. Relutantemente, os Presas de Prata ofereceram sua ajuda aos Garou nativos, mesmo que isso significasse dissolver seu próprio poder ainda mais pelo seus territórios. Os nativos recusaram.

Quando o Caern do Céu Azul Profundo próximo à Nova Amsterdã caiu para uma cruel invasão de criaturas da Wyrn que rastejavam sobre a Terra — mostrando que eles estavam dormentes nessa terra e que não foram levados pelos colonos — os Presas de Prata sabiam que tinham que agir. Os nativos eram incapazes de defender esses locais sagrados.

Liderando as outras tribos, os Presas se espalharam e cercaram os caerns menos defendidos. Infelizmente, devido ao zelo dos nativos em defendê-los dos Garou, muitas vidas foram perdidas dos dois lados. Isso permitiu a Wyrn tomar ainda mais caerns. Seus servos esperavam uma batalha ser decidida e então atacavam o vitorioso, agora enfraquecido, conquistando o caern para si.

Sua própria Casa distinguiu-se aqui, meu senhor. A Inimigos da Wyrn se tornou um real inimigo da Wyrn. Suas matilhas se recusaram a governar esses caerns e, ao invés disso, percorriam a terra, caçando as criaturas da Wyrn. Esse próprio caern no qual nos sentamos agora foi salvo da destruição por intervenção dessas matilhas. Ele estava sob ataque e os defensores Wendigo e Uktena mal podiam se segurar contra o ataque. Os guerreiros da Inimigos da Wyrn chegaram para virar a mesa, mesmo que tenha custado a eles seu líder.

Em gratidão por seu ato altruísta, os Garou nativos sobreviventes voluntariamente entregaram o caern aos cuidados da Inimigos da Wyrn, sem sequer serem pedidos a fazê-lo. Eles partiram para terras ao norte, para estar entre seu próprio povo, pois esse caern agora já estava profundamente em território branco.

Quem dera todas vitórias tivessem gerado tal fruto.

As outras tribos marcharam pela terra, sitiando caerns sozinhos, não porque seus donos não eram defensores capazes, mas porque queriam territórios para elas mesmas. Essa prática vergonhosa jogou mais Garou nativos contra nós, pois eles acreditaram que isso foi feito em nosso nome. Como líderes da Nação Garou, nos sentimos responsáveis, e então viajamos pelo continente para corrigir as coisas, repartindo caerns onde podíamos. Em muitos lugares, as disputas não podiam ser resolvidas, então, tomamos o controle temporário desses caerns até que a paz pudesse novamente permitir uma resolução amigável entre os nativos e os recém-chegados.

A Wyrn não nos permitiu tal luxo. O estado de guerra constante sobre nós desde a nossa chegada impediu que devolvêssemos muitos desses caerns e apenas o nosso governo firme e sólido nessas áreas evitou que tais caerns caíssem completamente para a Wyrn.

“Você só pode estar brincando,” disse Albrecht. “Você não acredita nessa besteira, acredita?”

Lorde Byeli olhou de forma escarnecedora para Albrecht. “Novamente, meu senhor, temo que tenhamos uma diferença. O que eu disse é verdade. Se não dei voz às opiniões das outras tribos é porque ouvimos suas vozes chorosas por muito tempo, implorando que déssemos o controle de caerns que eles não podiam manter, reivindicando que foram enganados, quando eles sabem, tão bem quanto nós, que Gaia nos deu garras e músculos com os quais decidir tais problemas.”

“Ah, o governo da intimidação, não é? É isso o que nos torna reis mais capazes? Nossa habilidade de chutar os traseiros dos outros? Concorro que precisamos fazer isso vez ou outra, mas venha cá: você citou uma longa descrição de justificativa para que façamos qualquer coisa que quisermos.”

“E por que isso o perturba? Somos os Presas de Prata. Nós lideramos. É isso o que fazemos. Não precisamos de justificativas para fazê-lo, exceto que nos foi dada a liderança pelo Sol e pela Lua. Os outros Garou sabem e reconhecem isso, mesmo que sejam fracos demais para obedecer.”

“Fracos? Acho que o desacordo deles com isso é um sinal de sua independência. Isso exige força.”

“Não me interprete mal: Rebelião é bom para todos, pois nos mantém alerta e os mantém fortes. Os gritos de injustiça não são uma surpresa — é o trabalho deles, o lugar deles no plano. É nosso dever governar. Por que então devemos atender os inevitáveis lamentos que os filhotes sempre fazem a seus pais? Devemos suportá-los com dignidade, o que significa não dar ouvidos.”

“Fale por si, Lorde Byeli. Enquanto eu portar essa Coroa, darei ouvidos a qualquer coisa que bem entender.”

Lorde Byeli sorriu, um genuíno ato de agrado. “Como deve ser, meu senhor, como deve ser. Bem, se eu puder continuar, conduzirei nossa narrativa para o presente.”

A Era do Governo Plebeu

Entre as terríveis conseqüências do Renascimento e sua "revolução" científica, estava a superação da monarquia. Humanos, envolvidos por sua nova filosofia humanista e materialista, questionavam o direito supremo dos monarcas. Isso levou a um retorno à falha grega: Democracia. O governo vindo dos cidadãos.

Certamente, repúblicas ajudaram a mitigar este vasto reforço do homem comum permitindo que as classes superiores limitassem suas vozes através da representação em senados mas, além disso, parlamentos se tornaram o lar dos mais baixos salafrários humanos. Tais ladrões e golpistas, como nunca poderiam ter existido na monarquia, ergueram-se proeminentemente e cobriram tudo que era possível com suas constituições, selando seus sonhos de liberdade ao mesmo tempo em que entregavam um novo modo de escravidão, porém tudo sem o nobre senso de dever para com um poder maior ou líder.

As hierarquias apropriadas da sociedade foram sobrepujadas e, no lugar delas, a Wyrm crescia, falando línguas de igualdade, mas sussurrando promessas de poder pessoal e engrandecimento de cada um. Como pode uma sociedade sobreviver muito tempo com a igualdade e ainda tendo suas ambições recompensadas? Mais do que nunca, a humanidade precisava da liderança dos Presas de Prata.

Mas demoramos a perceber o que estava acontecendo. Como poderíamos prever que os humanos iriam escolher os salafrários para liderá-los de novo e de novo? Era como se uma matilha de lobos escolhesse um bode expiatório para ser o alfa! Nos recusamos por muito tempo a estender nossas linhas de procriação e perdemos muitos Parentes para a Madame Guilhotina e para a terrível loucura do Bolchevismo, inspirada pela Wyrm. Eu tremo em imaginar o fim de uma nobre linhagem sangüínea sobre a ponta da corda ou o puxar de um gatilho, execuções provocadas por plebeus ou pior. Como o destino nos desafiou!

De fato, estendemos nossa linhagem. Precisávamos. Mas ainda escolhíamos apenas os melhores, aqueles que mostravam qualidades de liderança ou cujas famílias mantinham riquezas e privilégios, não importando os infortúnios do destino. Uma coisa não mudou no novo mundo da democracia: sempre haveria uma classe de privilegiados e quase sempre ela era provida pela herança. Uma vez que uma família recebia significativa vantagem sobre outros, especialmente na riqueza, não era difícil manter isso, pois seus filhos cresciam com mais oportunidades do que outros e seus filhos voltavam a ter as mesmas vantagens.

Hoje é politicamente incorreto se referir às classes privilegiadas deste modo ou ainda reconhecer que seus status vêm de linhas familiares. É assumido que qualquer homem pode, por seus próprios esforços, conseguir se tornar Presidente. Claro que pode! Apenas os tolos acreditam que o cargo de Presidente garante algum poder



real ou domínio. É a oligarquia quem ainda governa, a rica elite, da qual os filhos freqüentam as mesmas escolas e oferecem oportunidades para seus antigos colegas de classe quando estes atingem altos cargos. Eles não pensariam em oferecer tais cargos aos *hoi polloi*.

Então, ainda mantemos nosso antigo privilégio e poder. Nos dias de hoje é mais difícil e devemos nos manter mais escondidos do que no passado, mas de muitas formas, é surpreendentemente mais fácil. A massa popular acredita que é liderada pela própria escolha e não percebem a invisível aristocracia que os governa. E assim mantemos nosso poder.

O Despertar da Pátria Mãe

Finalmente, retorno à Pátria Mãe, a terra que deixamos há muito tempo atrás, mas que ainda sobrevive, combatida, mas ainda forte. Poderosas guerras foram travadas por lá no passado, depois de longos anos de escuridão e labuta, perdas e sofrimento. A vitória finalmente é nossa. A Rainha Tamara Tvarivich nos lidera até uma nova era de poder, uma era em que podemos mais uma vez nos erguer proeminentes entre todas as outras tribos. A Pátria Mãe será mais uma vez um farol para todos, um ícone da verdadeira tenacidade e nobre resolução dos Garou.

O próprio líder de nossa seita, Rustarivich Pata-Dourada, dá-lhe as boas vindas, Rei Albrecht, esperando que em sua jornada para mais uma vez criar uma aliança entre as Casas Lua Crescente e Inimigos da Wyrn, você primeiro saboreará sua hospitalidade e o permita ser seu guia e confidente na Pátria Mãe.

Uma nova visão cresce. Os Boiardos mais uma vez retornam à tundra, cavaleiros do alvorecer dourado, uma época de recomeço e de retorno. É dito que a Batalha Final se aproxima. Nosso totem, o Pássaro de Fogo, parente da Fênix, vê isso. Sombras do futuro brilham no céu como a aurora boreal, sempre mudando e ainda indeterminada. Somos nós quem deve determiná-la, nós que devemos lançar tais sombras. O Apocalipse não precisa ser um tempo de sofrimento, pois pode ser um momento de vitória, um tempo no qual todos nós permanecemos juntos e destruímos a Wyrn e as mazelas que trouxe a esse mundo. Do ventre de Gaia um novo mundo surgirá, talvez sem nossa raça, mas descansaremos para sempre em espírito, sabendo que nos mantivemos firmes contra o Inimigo, sem medo, liderando todos os outros Garou sob nosso estandarte.

Enquanto o Sol e a Lua iluminarem o dia e a noite, nossa glória será lembrada.

Lorde Byeli curvou-se a Albrecht, tocando seus joelhos no solo. Albrecht olhou para ele e depois se levantou do trono. Ele repousou sua mão sob a cabeça de Byeli. Quando ele falou, recitou palavras escritas há muito tempo para tal momento, parte das muitas invocações cerimoniais exigidas de um rei Presa de Prata. Ele não dava muita importância às palavras como os outros, mas ele sabia que alguém como Byeli precisava da afirmação. Cerimônias e rituais eram o

sangue vital de tais Presas de Prata.

“E então o alvorecer se tornou o entardecer e logo o sol se pôe. A Cabana do Sol se mostrou bem. Nossa história foi contada, nossos ancestrais nomeados e seus feitos relembrados. Seu dever está perto de se completar, guardião da tradição. Vá e retorne pela manhã.”

Lorde Byeli levantou-se e meneou a cabeça para Albrecht. Ele parecia orgulhoso, quer fosse pelo gesto ritualístico de Albrecht ou por uma reminiscência de sua ode à Rússia, Albrecht não sabia. Ele se virou e retornou à mansão.

Albrecht chamou por um pajem que permanecia de guarda nas redondezas, mas sem que pudesse ouvir as conversas do rei. O pajem estava em sua forma humana, para assegurar que não ouvira a audiência particular do rei. “Traga-me alguma coisa para comer. Vou comer lá fora essa noite.”

O pajem logo voltou com carne e uma mesa dobrável. Ele arrumou a mesa e aguardou mais ordens de Albrecht.

“Vá pegar algo para você comer,” disse Albrecht. “Eu estou bem por aqui.”

Ele assistiu o sol se pôr enquanto comia, ponderando sobre o que havia ouvido. Não era nada que ele já não havia pensado por si mesmo, embora ele discordasse em muito com as opiniões de Lorde Byeli sobre a história humana.

Logo, um suave rosnado veio das proximidades. Crina-Noturna permanecia sobre as raízes da árvore em sua forma de lobo. Albrecht acenou para que ela se aproximasse.

“Então o que você tem a acrescentar? A democracia é uma droga 'pra você também?”

Crina-Noturna mudou para a forma humana com um questionamento em sua face. “Eu nem de perto dou tanta atenção à política humana como Byeli. É o puro ponto de vista da Cabana do Sol”, ela se sentou na cadeira.

“Certo, então, o que a Cabana da Lua tem a acrescentar à linha panorâmica da história que aprendi hoje?”

“Eu posso falar um pouco sobre nossa história liderando todos os outros. Eu posso lhe falar sobre as ramificações espirituais que tiveram...”

Nem Lobo nem Humano

Cada Casa dos Presas de Prata costumava ter um espírito ancestral. Uma vez, há muito tempo atrás, ele foi o fundador, um dos 13 Lobos da Tundra Pálida. Eventualmente, como é o modo das coisas, esses espíritos retornaram até as profundezas da Umbra e atendiam cada vez menos chamados por seus conselhos. No lugar deles, grandes reis e rainhas das Casas respondiam às convocações. Mas sua sabedoria era diferente dos fundadores. Eles aconselhavam sobre assuntos mundanos, pois ainda estavam obcecados com seus próprios reinos e o legado que deixariam. Os 13 originais estavam

intocados por essas preocupações, por isso aconselhavam com verdades eternas. Sem seus aconselhamentos, nossa tribo se sentiu presa em poderosas armadilhas mundanas, privada cada vez mais da sabedoria dos espíritos, especialmente aqueles que não curvavam sua força e sabedoria em auxílio do governo de um rei.

Acredito que a falta dos 13 conselheiros foi o que piorou nossa queda até a loucura. Quando as Casas se espalharam para fora da Pátria Mãe pela primeira vez, foi uma coisa boa. Foi como se tivessem fugido da Lua Traída, pois fora muito, muito antes da loucura tomar conta de qualquer líder. Mas no fim, a sombra vingadora da Lua atingiu até o Novo Mundo; não podíamos mais fugir da maldição.

A imprudência de Roma foi em parte nossa. Banqueteávamos-nos em orgias quando deveríamos podar o poderio militar romano. Tornamos-nos diletantes na Renascença quando deveríamos ter expulsado os mercadores das cidades-estados, com nossas mandíbulas abocanhando seus calcanhares.

Nossa fraqueza é nosso lado humano. Nós temos poucos lupinos para nos lembrar dos costumes do lobo. Uma vez que muitos de nós fomos criados como humanos, pensamos muito como humanos, não como Garou. Mas o poder de nossa tribo nos dias antigos era que nós, mais do que qualquer outra tribo, pensávamos como Garou. Nem humano, nem lobo, mas Garou. Os Filhos de Gaia são demasiadamente humanos, os Garras Vermelhas demasiadamente lobos. Éramos o equilíbrio perfeito, aqueles que governavam ambos, humanos e lobos. Uma mão com garras, a outra manuseando uma klaive.

Rezo para que possamos recuperar o que perdemos. Que nosso tempo de agonia na Rússia tenha arrancado de nossa pele a pretensão e tolice, nos deixando apenas o esqueleto branco da bravura. Talvez na Rússia, e com sua aliança, possamos novamente reclamar nosso direito de nascença: o divino direito Daquelles Que Lideram.

“É um sonho bom,” disse Albrecht, de algum modo mais melancólico do que de costume. “Se tivermos a chance de prová-lo. Se o mundo não acabar antes disso.”

“Meu senhor,” Crina-Noturna disse, “eu não tenho mais nada para contar no que diz respeito à história. Amanhã discutiremos nossas tradições. Mas... Eu gostaria de pedir uma gentileza, se me é permitido.”

“Eu já esperava isso. Minha ‘discussão’ com a Coroa de Prata, certo?”

O rosto de Crina-Noturna ficou corado. *“Sim.”* Ela olhou para Albrecht, fitando seu olho com um olhar de urgência. *“Eu preciso saber.”*

“Tudo bem. Você foi gentil. Me contou aquilo que considera ser seu maior segredo. Vou contar o que aconteceu. Eu vi os 13 de quem você falou, só que haviam apenas 12 deles. Eu não sei se é porque uma das Casas está perdida — embora eu pense que deveriam faltar 6 segundo essa conta — ou se talvez eu



devesse ser o 13º, o representante da Inimigos da Wyrn.”

“Eles me levaram para dentro de um sonho, onde eu desafiava um rei insano pela liderança e vitória. Mas, com o tempo, me tornei tão louco quanto ele. A próxima coisa que vi foi que havia um jovem promissor Garou me desafiando. E a tribo torcia para ele. Esta foi a gota d’água para mim; eu joguei ao chão a Coroa de Prata. Ela não valia aquela besteira toda. Isso meio que chocou todo mundo. Incluindo um tipo de dragão que estava escondido nas profundezas da Terra. Ele explodiu para fora do chão e engoliu a Coroa”.

“Eu soube que tinha estragado tudo, então me atirei ao torso daquela coisa primeiro com as garras, depois apertando mais com as presas. Tolamente, a criatura tentou me abater, mas por fim desistiu. Eu rasguei seu estômago e recuperei a Coroa. Mas era o fim para mim, também. O jovem promissor veio e pegou a Coroa, sem nenhum problema. Parecia ser a coisa certa. Eu não tinha mais que lutar por ela; já havia feito o bastante.”

“Eu acordei nessa caverna escura, fria e nebulosa. Havia uma luz brilhante vindo até mim, eu vi um lobo branco de pelagem brilhante e pura, mais luminosa do que a lua cheia. Ele me levou de volta para uma passagem até a luz do sol. Eu atravessei e senti uma incrível brisa passando por mim. Senti-me mais desperto do que nunca, pronto para tomar o mundo. Abri meus olhos e o resto você sabe.”

Crina-Noturna sorriu e olhou para Albrecht como se fosse a primeira vez. “Boot-tyed zdarovi. Abençoada seja Gaia por nos dar um mundo tão cheio de maravilhas. Você foi testado pela Coroa, para ter certeza de que você poderia evitar a maldição da Lua Traída. Acredito que você passou.”

“Verdade? Isso significa que agora não irei pirar de um dia para outro? Sabe, meus sete anos terminaram no ano passado.”

“Eu não sei. Eu gostaria de acreditar que agora a Coroa o protege, mas ela não protegeu a Casa Neve de Inverno. Alguns diriam que o poder da Coroa foi a maldição deles. Eu acredito, entretanto, que eles já eram amaldiçoados antes do seu rei usar a Coroa.”

“Pode ser, mas a Coroa pode causar grandes danos àquele que a usa sem mérito. Eu vi isso. O rei Aaron Everstone, abençoado seja seu coração de carvalho, deveria ter tido as coisas certas para passar no teste. Mas, você sabe... isso realmente não importa. Todas essas histórias antigas são iluminadoras — até certo ponto. Ainda temos que viver no aqui e agora, lidar com a merda que cai sob nossas lanças hoje e amanhã. Talvez possamos aprender com nossos ancestrais como lidar com isso, mas é sempre diferente de geração para geração. Tenho aprendido bastante.

Aposto que todos vocês da Seita do Pássaro-de-Fogo pensam que eu sou algum tipo de idiota novato por não mandar que todas as tribos da região se curvem sempre que eu desejar.”

“Eu nunca diria uma coisa dessas!” disse Crina-Noturna.

“Dizer, não. Mas e pensar? Aposto que pensou, ao menos, antes de me encontrar. Sei que tipo de papo rola no Velho Mundo. Vocês nem sempre entendem como comandar os outros sem ficar dando ordens por aí. Mas não se trata de fazerem do seu jeito; trata-se de liderar para o melhor de todos nós. Quando eles vêm isso, eles começam a confiar em você e, então, seguem você até o inferno, ida e volta, se for preciso.”

“Compreendo. Você fala do método da Corte Sutil de liderança.”

“Da o quê? Há um nome ‘pra isso?’”

“Há um nome para cada estilo de liderança que se possa imaginar e uma gama de cerimônias para completá-las. Vamos falar sobre elas nas próximas noites. É tarde agora, tens muito a fazer além de ouvir meus conhecimentos. Se for de seu desejo, vou embora deixando-o ponderar sobre o que foi dito por aqueles que servem o Sol e a Lua.”

“Tudo bem, pode seguir em frente. Tenho mesmo muito a fazer. Vejo você amanhã.”

Albrecht observou Crina-Noturna mais uma vez assumir a forma lupina e parecia deslizar pelos campos na noite, adentrando nas florestas onde preferia dormir, ainda bem guarnecida nas fronteiras bem protegidas do caern.

Ele caminhou até as costas do grande carvalho onde fora entalhado o trono e correu sua mão pelo tronco, traçando as formas das raízes até encontrar a forma que procurava. Ele ordenou que seus olhos mudassem, para as pupilas de lobo para então olhar com sua visão aguçada e mais brilhante para as linhas das marcas da árvore. Os emblemas dos antigos reis da Casa Inimigos da Wyrn, aqueles que haviam governado aqui, no Protetorado do Norte, antes dele. O mais alto da árvore, mais ou menos no nível do seu peito, era o emblema do Rei Jacob Morningkill, seu avô. Acima dele, não havia marca nenhuma.

Ele havia hesitado por anos para adicionar seu emblema. Ele, de algum modo, não tinha certeza de que merecia ainda, mesmo assim, como sabia agora, ele já passara por seus sete anos. Ele riu de si mesmo. Talvez ele também temesse colocar seu nome ali, preocupado que a loucura que tomou Morningkill fosse passada para ele.

Ele balançou a cabeça e sorriu, assumiu a forma Crinos, um lobo de pêlo branco, puro. Ele bateu sua garra na madeira acima do emblema de Morningkill e começou a entalhar.



Capítulo Dois: Grato por ver o Rei

O senso de honra é uma natureza tão tênue e delicada que só é encontrado em mentes que são naturalmente nobres ou cultivadas por bons exemplos e uma educação refinada.

— Sir Richard Steele

Grandes homens, como grandes eras, são explosivos nos quais uma tremenda força está armazenada...

— Nietzsche, *Crepúsculo dos Ídolos*

Ao longo dos próximos dias, os ensinamentos continuaram, com Lorde Byeli falando durante o dia e Crina-Noturna pela noite. Eles buscavam instruir Albrecht nos costumes da tribo, como acreditam os Presas de Prata do Velho Mundo, que nutrem a tradição mais do que aqueles do Novo Mundo.

Estrutura Tribal

Lorde Byeli fala:

Meu senhor, hoje começarei com as estruturas básicas de nossa tribo. Cada Presa de Prata é membro de uma das sete casas remanescentes. Também é esperado que a maioria dos Presas de Prata escolha uma das Cabanas logo após sua Primeira Mudança: a Cabana do Sol e a Cabana da Lua. Alguns seletos Presas de Prata servem no funcionamento dessas cabanas: xamã, regente e escudeiro. Eu sirvo como escudeiro da Cabana do Sol na Seita do Pássaro-de-Fogo, pois essa é uma posição reservadas aos Galliards.

Por fim, alguns Presas de Prata, mas nem todos,

alinham-se a alguns campos, cada um com a própria filosofia, objetivos ou políticas que desejam impor ao resto da tribo.

As Sete Casas

Das 13 Casas reivindicadas por nossa tribo através da história, apenas sete sobreviveram. Cada uma foi estabelecida e reconhecida pelas outras dentro da tribo em algum ponto da história, embora cada uma trace sua linhagem e daí reivindique por seu sangue real, de volta a um dos 13 Lobos da Tundra Pálida, aqueles alfas ordenados por Luna.

Ao longo do tempo, espíritos ancestrais podiam aparecer para os reis e revelar-lhes uma pura linhagem sob eles e assim permitindo-lhes declarar uma casa, descendente dos 13 originais. Alguns dizem que houveram mais de 13 casas através de nossa história, implicando que houveram mais lobos Tocados pela Prata do que 13, como sabemos. Não sei nada sobre eles.

Como sabe, cada casa tem um único rei ou rainha, o

governante do território daquela casa. Abaixo daquele rei estão seus lordes e damas, aqueles que governam outras seitas dentro do reinado, ou são heróis de matilhas proeminentes ou herdeiros do trono. Abaixo de cada lorde está um regente, responsável em coordenar as tarefas das matilhas. Claro, cada matilha tem seu próprio líder, que pode ou não carregar um título adicional de alguma natureza.

Casa Inimigos da Wyrn

Nós começaremos, claro, com vossa própria casa, Inimigos da Wyrn. Ela foi declarada oficialmente uma Casa no século XXIII, depois de seus valerosos esforços de salvar muitos Parentes Garou — não apenas Presas de Prata, mas aqueles de outras tribos também — da Inquisição humana. A Wyrn Profanadora estava crescendo, embora ninguém soubesse ainda de sua existência. Eles acharam que fosse a Devoradora de Almas trabalhando. Independentemente, onde outras Casas falharam em arrancar as raízes do mal, as incansáveis matilhas da Inimigos da Wyrn caçavam-na onde quer que estivesse e sacrificavam suas próprias vidas para destruí-la. Os lacaios da Wyrn rapidamente começaram a temer aqueles que tinham o sangue dos Inimigos da Wyrn; eles podiam farejar as linhagens desses Garou antes mesmo da casa ser reconhecida pelos outros Presas de Prata.

Os territórios da Inimigos da Wyrn eram na maioria na Espanha, França e Holanda. Eles se espalharam para a Inglaterra, reivindicando os territórios perdidos pela Uivo Austero. As outras casas temiam tanto a espetacular influência que esses Garou “ascendentes” tinham entre as outras tribos que eles abertamente se recusavam a abrir seus territórios, por medo que eles pudessem reivindicá-los de algum modo. Com sorte, para eles, o Novo Mundo foi descoberto, e com ele, a lenda de poderosas criaturas da Wyrn que haviam se espalhado sem que os Presas de Prata os tivessem caçado. Muitos dos melhores e mais brilhantes da Inimigos da Wyrn foram para o Novo Mundo. Eventualmente, aqueles que ficaram para trás abandonavam seus caerns e os seguiam, ou não conseguiam manter seus caerns contra outras casas que vinham reivindicá-los, entre elas a Casa Olhos Cintilantes.

Então, esta “jovem” casa se tornou exatamente a causa “celebré”. Claro, ela só era jovem no quanto demorou para sua linhagem ser reconhecida como capaz de governar em nossa história. Antes disso, existiam Garou da Inimigos da Wyrn, mas era assumido como se fossem parte de outras linhagens. Veja, nossos profetas nem sempre ouviam com cuidado nossos espíritos ancestrais, especialmente quando eles contradiziam nossos métodos de rastrear as linhagens. De algum modo, aqueles do sangue da Inimigos da Wyrn foram tidos como perdidos — até que a Wyrn os identificava, normalmente fugindo do campo de batalha gritando “Lobo vil!”

Hoje, a Inimigos da Wyrn mantém terras na



América, principalmente aqui, nesse caern, e ao longo do nordeste. Ouvi, mas não tenho certeza, que existe outra seita da Inimigos da Wyrn no noroeste do Pacífico? Ou seria ao nordeste da Califórnia? Não importa.

Como mencionei quando eu recontei a história das Casas dos Presas de Prata, eles normalmente traçam suas linhagens por linhas de sangue, o que na maioria das vezes é determinado pela geografia: as terras para onde eles geralmente migraram durante o êxodo da Pátria Mãe. Por muitos, muitos anos houve pouco contato entre essas seitas, por isso todos os Presas de Prata de uma região dividiam o mesmo sangue, sem que acasalassem entre os Parentes de outras linhas de sangue das outras casas que permaneciam em outras regiões.

Vossa Casa representa melhor a tendência moderna de negligenciar as linhagens de sangue ao identificar alguém com uma Casa. Apesar de vós, meu senhor, ser um sangue puro da Inimigos da Wyrn, há alguns aqui na sua seita que possuem linhagens diferentes, a maioria da Coração Irrompível ou Coração Sábio, mas que desistiram de se associar à elas para ficar na sua Casa.

Coisas como essas estão começando a ocorrer em outros lugares ao redor do mundo. É justo que tenha começado na América, o chamado “caldeirão étnico”, pois a chave desse fenômeno está na repentina migração de nossos Parentes, especialmente aqueles que não conhecem sua herança. O mundo é menor agora, muitas pessoas agora se movem ao redor do mundo para viver e trabalhar em terras estrangeiras.

Por exemplo, a Casa Coração Sábio tradicionalmente governa o Mediterrâneo e o Oriente Médio. Muitos imigrantes da Itália, Grécia e Oriente Médio vieram para Nova York nos séculos passados, os Parentes da Coração Sábio entre eles. Tão raro como de costume, esses Parentes geraram Garou verdadeiros. Mas para onde eles devem ir? Vossa Casa não possui seita aqui para acolhê-los.

Eles vieram para cá, à vossa seita. Claro, eles são livres para se identificarem com suas verdadeiras linhaens, mas muitos nunca souberam, e assim desejam ser da Inimigos da Wyrn. E vossa Casa permite isso. Deste modo, em muitas seitas em várias terras, as Casas se tornaram menos identificadas pela linhagem e mais pelo modo de governo.

A Inimigos da Wyrn é conhecida por seus reis individualistas, corajosos e solitários — como vosso predecessor, Morningkill. Eles não se prendem às tradições tanto quanto a seus instintos e saberes. Vós, como dizem, é um rei clássico da Casa Inimigos da Wyrn.

Crina-Noturna fala:

Sua casa escapou mais da maldição da Lua Traíçoeira do que as outras. Talvez por recusar liderança pelos territórios por muito tempo, concentrando-se em atacar a Wyrn, você tenha evitado-a. Mas ela chegou até vocês, como ilustrado por seu avô, Rei Jacob Morningkill. A loucura dele era clara para que todos vissem; ela não se escondeu sob a máscara da ideologia

extremista.

Clã da Lua Crescente

Lorde Byeli fala:

O clã mais proeminente após o vosso — e o mais proeminente por toda nossa história, até que subisse a Cortina de Sombras na Rússia — é o Clã da Lua Crescente. Por que “clã” no lugar de “casa”? Porque a linhagem deles é mais velha e adere mais aos costumes antigos do que a maioria. Outrora, todas as casas eram chamadas clãs. Apenas depois de anos de procriação com humanos nós adotamos uma nomenclatura humana pouco familiar para nossas linhagens.

De seu posto alto como exemplar da estirpe dos Presas de Prata, o clã decaiu muito durante as terríveis provações do reinado da Bruxa por toda Pátria Mãe. O rei da Lua Crescente enlouqueceu e dissolveu a Cabana do Sol, perdendo seu sábio conselho quando mais era necessário. Mas um sangue tão puro quanto os da Lua Crescente não pode falhar completamente. Os descendentes surgiram para retomar sua antiga honra, provando-se cada vez mais contra os terríveis monstros que serviam à Bruxa. Por fim, a feiticeira foi deposta e seu império destruído. Nós ressurgimos vitoriosos depois de tudo, caçando e destruindo seus aliados, antes que pudessem se esconder em seus buracos. Certamente, nem todos os lacaios da Bruxa sofreram da nossa justiça, mas aqueles que permanecem escondidos, tremem de medo de nossa fúria.

Nossa vitória nunca poderia ter ocorrido se não fosse pela Rainha Tamara Tvarivich. Ela é uma grande rainha. Também determinante na queda do império da Bruxa foi Arkady. Não repetirei seus feitos perante ti, pois sei que tiveram problemas. Porém, imploro-lhe que suavize seu coração e ouça esses contos quando chegar na Pátria Mãe e receber a hospitalidade da seita dele, que agora tem a obrigação de consertar o mal feito a você por um deles mesmos.

Crina-Noturna fala:

A Lua Crescente é forte mais uma vez, pois reconquistou sua paixão. A Rainha Tvarivich andou nas terras dos mortos e tem falado com fantasmas que há muito se foram. O conhecimento que ela obteve deles a prepararam bem para a batalha contra a Bruxa e seus vis dragões Zmei. A rainha é uma figura temível de se confrontar, mas todos sabem que ela é mais temida pela Wyrn, que se assusta naquelas ocasiões em que ela vai ao campo de batalha.

“Espere aí,” disse Albrecht. “Estes são o seu povo, então eu entendo que esteja relutante em admitir, mas eles não sofrem nenhuma maldição?”

“Ó, claro, meu senhor” Crina-Noturna disse. “Terrivelmente. O pai de Tvarivich foi tomado por algo tão terrível que quase sacrificou todos nós — sem saber — para a Wyrn revelando nossos segredos para os lacaios da Bruxa, quando ele achou que estavam conspirando com o Sacerdote do Marfim. E Arkady, agora sei, tinha uma loucura própria, uma ambição de

libertar a Pátria Mãe que acabou fazendo com que ele perdesse todo seu senso de honra perseguindo seu objetivo. Lamento por seu espírito.”

Olhos Cintilantes

Lorde Byeli fala:

Minha casa é a Olhos Cintilantes. Nós temos governado o nordeste da Europa desde bem antes de ser conhecida deste modo. França, Alemanha, Escandinávia — são todas nossas terras tradicionais. Eu mesmo nasci e fui criado na Bretanha, no que seria a única seita da Olhos Cintilantes naquele país, dividindo um caern com a Uivo Austero. Meus Parentes anglo-saxões vieram da Olhos Cintilantes das terras da Alemanha. Vários de nossa casa vieram eventualmente ganhando algum poder no governo dessas terras.

Calvin de Provence é o rei de nossa casa, governando na Bélgica. A irmã dele, a rainha e verdadeira governante, desapareceu em uma jornada pela Umbra. As matilhas que foram enviadas para encontrá-la não tiveram notícia nenhuma. O Rei Calvin aumentou a vigilância de nossa casa contra as máculas da Wyrms nas outras casas. Ele está especialmente preocupado que a Uivo Austero caia pela corrupção e assim enviou muitas matilhas para tomarem o controle dos caerns da Uivo Austero. Ele ordenou que caçassem a supostamente corrupta Rainha Mary, mas até agora não foi capaz de capturá-la.

Temo que este conflito se espalhe para as outras casas. Mais do que antes, devemos nos unir para o Apocalipse, mas nenhum campeão surgiu para tomar o controle unificado. Pergunto-me: Poderia vós, meu senhor, reunir os Presas da Europa sob seu estandarte e trazer unidade? Ou será essa uma tarefa para a Rainha Tvarivich?

Crina-Noturna fala:

Apesar do que seus depreciadores gostariam, a Casa Olhos Cintilantes ainda permanece pura e amplamente intocada pela mácula da Wyrms ou pela Maldição da Lua. Até agora, como pode ser julgado, o destino de sua rainha desaparecida ainda não é conhecido. Sua vigilância contra a Wyrms ajuda as outras casas, pois elas agora também ficam alertas de qualquer sinal de mácula, se por nenhuma outra razão, para não dar desculpa alguma para os inquisidores da Olhos Cintilantes investigá-los.

Uivo Austero

Lorde Byeli conta:

Como eu disse, é amplamente acreditado que a Uivo Austero caiu para a corrupção da Wyrms. Crê-se que a mácula tenha vindo de seus Parentes humanos, envolvidos em terríveis cultos da Wyrms escondidos dentro das famílias nobres britânicas. Eles praticavam rituais ao estilo do Clube do Inferno, onde eles sacrificavam as crianças dos plebeus para uma entidade chamada “Rubro Jack”. Eles foram pegos em ação por

uma matilha mista de Crias de Fenris, Fianna e Andarilhos do Asfalto. O escândalo dividiu a casa. Parece que alguns dos dignitários atuais da Uivo Austero nasceram de algumas dessas perversas famílias de Parentes e secretamente as ajudavam em sua veneração à Wyrms.

Bem, pobre Rainha Mary. Ela tentou expulsá-los da casa, mas o escândalo já era imenso nessa época. A Olhos Cintilantes caiu em peso sobre muitos de seus caerns e os tomou, clamando que eles investigariam a Uivo Austero e os examinaria, em busca de máculas. As outras tribos a acompanharam, virando-se contra seus tradicionais governantes da Uivo Austero. Pergunto-me se a Olhos Cintilantes está completamente ciente de que, se essas tribos foram tão ávidas por abandonar seus governantes centenários, eles certamente abandonarão qualquer um, caso isso seja benéfico para suas necessidades imediatas.

A corte da Rainha Mary está foragida, forçada ao submundo, permanecendo uma incógnita, escondendo-se da caçada convocada sob eles. Eles ganharam uma aliança temporária com os Fianna de Dublin, mas o desastre os assolou, quando uma manifestação do espírito Rubro Jack atacou os caerns Fianna. A maioria das pessoas acreditou que a Rainha Mary o trouxe com ela ou que o conjurou. Forçada a fugir até mesmo dessa escassa hospitalidade, ninguém pode dizer onde ela se encontra agora. Talvez escondida na Umbra, convocando os Presas da Uivo Austero que puder para limpar o nome da casa. Ou talvez ela tenha ido morar em Malfeas com seus novos mestres...

“Diga-me algo,” disse Albrecht. “Como você pode saber tanto sobre isso se você esteve preso na Rússia por tanto tempo?”

“Eu estava entre os primeiros emissários a deixar a Pátria Mãe após a queda da Cortina das Sombras,” respondeu Lorde Byeli. “Como um guardião do conhecimento, imediatamente viajei até meus irmãos ingleses e coletei as notícias que pude sobre o que acontecia no mundo. Tenho prestado muita atenção a qualquer fato ou rumor desde então.”

Crina-Noturna diz:

Infelizmente, suspeito de que a Rainha Mary seja inocente das acusações contra ela. Suspeito que ela seja a peã de uma vingança de um rival. Muitas casas sofreram com a mácula em suas fileiras de Parentes anteriormente e sobreviveram; o fato dela não ter recebido a mesma oportunidade é muito suspeito para mim. Imploro-lhe, ó rei, que caso a encontre, não a julgue baseado em rumores: avalie você mesmo se ela é ou não da Wyrms. Use a Coroa para exigir uma confissão dela; até mesmo a Profanadora não poderá silenciar sua língua.

Coração Irrompível

Lorde Byeli fala:

Uma das mais constantes das casas, a Coração Irrompível, como a Inimigos da Wyrms, estava entre as primeiras casas a migrar para o Novo Mundo.



Originalmente da França, Espanha, Suíça e Hungria, ela reivindicou novas terras no Canadá e na América do Norte. Diferente da maioria das outras tribos americanas, a Coração Irrompível colocou sua base de poder nas cidades, próxima de seus Parentes humanos. Talvez mais do que qualquer outra casa, a Coração Irrompível observa de perto seus Parentes e evita que eles se desviem.

Os problemas em Chicago dolorosamente testaram a seita deles por lá, governada pelo rei da casa, Cyrus-o-Careca. Mas ele superou os planos montados pelos Sanguessugas para controlar seus Parentes e marcou territórios que os Sanguessugas não ousam atravessar por medo de iniciar uma outra grande guerra na cidade.

A Coração Irrompível se orgulha de seu papel há muito reconhecido como uma facilitadora entre as outras tribos, apesar de que eles fizeram pouco ultimamente para amenizar qualquer um dos conflitos intertribais que acontecem pela América do Norte. Eles têm uma boa conversa, mas pouca ação. Talvez a herdeira de Cyrus, a jovem Margaret Rocha-Firme, provar-se-á melhor nessa tarefa do que seu pai, caso ele abdique do trono e a deixe governar.

Crina-Noturna fala:

Pouco sei sobre essa casa, pois sua recente história é praticamente toda americana. Diferente de Lorde Byeli, eu ainda não sei sobre muitas coisas que aconteceram enquanto a Cortina das Sombras nos isolava do resto do mundo.

Topete Vermelho-Sangue

Lorde Byeli conta:

Essa casa sofre de uma terrível tragédia. Ela falhou em gerar um único novo filhote nos últimos cinco anos. Seu governante, Rei Palmarstan Nayar, conseguiu retirar a casa do Harano, mas sem novos filhotes, sem novos Rituais de Passagem, eles caíram novamente em sua depressão. Eles perderam tantos caerns na Índia para o desenvolvimento local ou para forças sobrenaturais, que o futuro parece ser nada além do vazio para eles.

A tribo recuou, abandonando territórios, para se reunir ao redor dos poucos caerns que ainda possui na região. Isso os fortaleceu — temporariamente. Seus números aumentados em regiões menores os encorajaram e o contato com os outros após uma longa separação renovou sua cultura, mas isso não pode durar. Dizem que alguns dessa casa rezam para a chegada do Apocalipse, que lhes dará uma batalha final, na qual eles se provarão.

Crina-Noturna diz:

Pelo que eu entendo dessa situação, é uma verdadeira tragédia. O Rei Nayar parece ter evitado ou protelado a maldição da Lua, mas sofre de uma outra e ainda mais estranha maldição: uma linhagem estéril em sua casa. O que pode ter causado isso? Alguns especulam que existem sim filhotes nascendo, mas que os Campeadores de Parentes se corromperam e agora os escondem — ou pior, encontram meios de matar as

crianças antes de sua Primeira Mudança. Uma investigação é necessária imediatamente, mas precisará de compromisso e de tempo para esse mistério se desvendar.

Coração Sábio

Lorde Byeli fala:

A casa mais estranha entre nós. Suspeito que em breve siga a Topete Vermelho-Sangue em sua ruína, se nada acontecer para revigorá-la. Ela perdeu muitos caerns em batalhas ou para as outras tribos. Antes, esses Garou eram uma das casas mais proeminentes na Pátria Mãe, mas o último deles por lá morreu enfrentando os horrores da Wyrn liberados pela Bruxa. A base original da casa era na Itália e na Grécia, mas agora eles são representados principalmente por suas seitas na Turquia e em outros países do Oriente Médio, onde seus números são poucos — e sua população de lupinos é ainda menor.

No entanto, sua sabedoria ainda é dita como grande. Atualmente, eles a preservam ainda mais e raramente a revelam para os outros dentro da tribo. Se eles não forem cautelosos, a Casa Olhos Cintilantes pode virar seu olhar inquisidor sobre eles.

O Rei Tariki é uma figura temível, um membro do Sacerdócio de Marfim e é dito que ele conhece o Segredo da Morte entregue para nossa tribo pelo Primeiro Lobo. Ele viaja para a Umbra com frequência, apesar de que é dito que ele viu algo tão terrível em sua última jornada que seu pêlo caiu e ele não pode parar de tremer. Ainda assim, aqueles que vêem seus olhos dizem que sua resolução é intocável. Ninguém sonharia em destroná-lo.

Crina-Noturna diz:

Não posso dizer quais reis receberam o Segredo da Realeza, mas sei que Tariki há muito tempo o conhece. Creio que ele buscava uma solução nas terras dos mortos e talvez tenha ficado demais por lá. Mesmo que ele possua o Segredo da Morte, que eu não conheço, certamente ele não pode fitar nos olhos dos fantasmas por muito tempo sem ser tocado por seu desespero.

As Casas Perdidas

Lorde Byeli fala:

Quanto menos se disser sobre essas, melhor. Gela o sangue contemplar a elas e suas falhas.

Garra Conquistadora

Essa casa se matou graças a uma luta interna insana. Eles antes eram guerreiros gloriosos, nascidos do poder militar de Roma. Mas eles nunca se recuperaram completamente da queda do império. Além disso, eles ganharam a inimizade de várias criaturas morto-vivas que espreitavam próximas de seus territórios. Esses Sanguessugas mataram muitos deles em pequenos ataques surpresas. A decisão da Garra Conquistadora de usar os ricos banqueiros da Itália como rebanho de procriação foi uma escolha ruim, pois muitos deles eram escravos dos Sanguessugas. Aqueles poucos deles que sobreviveram até a Renascença se mataram em duelos de espadas e

envenenamentos, cada um convencido de que os outros serviam aos interesses dos vampiros.

Crina-Noturna fala:

E ainda assim, é sussurrado entre a Cabana da Lua que um dos lordes da Garra Conquistadora derrotou sua própria loucura através de meios desconhecidos por nós hoje em dia, apesar de que alguns suspeitam que envolveu jurar lealdade a um mago humano, sacrificando, assim, sua própria liderança. Se esse é o preço para apagar a maldição, é um preço muito alto.

A Matilha de Cielo

Lorde Byeli fala:

Rumores surgem vez ou outra de que descendentes dessa Casa ainda vivem, correndo com puros lobos brancos nos locais afastados do Norte. Eu não sei se acredito ou não. Suas lendas soam mais como espíritos ancestrais materializados caçando a Wyrn do que como lobos de carne e osso. Ainda assim, alguns persistem em acreditar que, se a Matilha de Gelo pode ser encontrada e um candidato conseguir ser admitido em uma de suas matilhas, ele pode ser curado de todas as doenças mentais ou tristezas que o aflijam. Um sonho maravilhoso, com pouco fundamento na verdade.

Por se acreditar que a Matilha de Gelo seja pura e imaculada, muitos dizem que ela não tomou partido na Guerra da Fúria. E certos ancestrais implicam a ela as primeiras fagulhas desse conflito, não como instigadores, e sim como vítimas. Eles talvez tenham sofrido da ira de outra raça metamórfica, justamente ou não, e assim foram usados por outra Casa para convocar uma guerra.

Crina-Noturna diz:

É dito entre os Siberakh, a tribo que reivindica uma linhagem de nosso povo e dos Wendigo, que algumas vezes, um espírito pode engravidar um Parente lupino e, assim, gerar um Garou com bênçãos impressionantes. Creio que essa é a maneira na qual a Matilha de Gelo ainda vive entre nós, não como uma linhagem sanguínea física e sim como um nascimento muito raro e miraculoso, gerado por um espírito ancestral da Matilha de Gelo. Tomara que isso seja verdade, pois mantém a esperança para todos os que se perderam.

Neve Invernal

Lorde Byeli fala:

Eles carregam nossa vergonha e são um exemplo do preço do poder para todos os reis. Seu último rei, cujo nome não repetirei aqui, tornou-se embriagado com o poder. Mas certamente você já conhece seu conto, pois ele usou a Cora de Prata. Em sua fúria enlouquecida pelo poder, ele dizimou muitos dos nossos aliados ingleses dos Crias de Fenris e dos Fianna, permitindo que os Dançarinos da Espiral Negra descessem do norte sem oposição. A Casa lamentou disso para sempre e não pôde escapar do esmagador peso da responsabilidade. Todos eles sucumbiram ao Harano, chorando por sua grande falha. Nós devemos nos esforçar para assegurar que isso nunca aconteça novamente.

Crina-Noturna fala:

Meu senhor, um Galliard aqui de seu caern cantou para mim o *Canto da Coroa de Prata*. Nele, ele descreveu o seu encontro com Rei Aaraon Everstone e os fantasmagóricos remanescentes de sua Casa em um distante Reino Umbral. Chorei ao ouvir isso. Talvez um dia, seus espíritos possam se livrar de sua tristeza e retornar às Terras de Verão, pelas quais todos nossos espíritos anseiam.

O Céu Dourado

Lorde Byeli diz:

Talvez a maior entre nós, mais poderosa até mesmo do que a Lua Crescente. Arak Mamute-Corajoso foi dessa linhagem, portanto essa Casa era mais próxima ao Falcão e a Hélios. Seu desaparecimento ainda é um grande mistério. Alguns dizem que eles migraram para um Reino Umbral em uma missão para Hélios, outros dizem que todos eles enlouqueceram e percorreram o mundo espiritual sozinhos ou em grupos, e que nunca encontraram o caminho de volta. Eles sussurram que foi a vingança de Luna pelo insulto que essa Casa causou a ela ao fazer o pacto com Hélios, mas o Clã da Lua Crescente nega, já que eles são os mais próximos de Luna de todos nós, e diz que o Céu Dourado fez as pazes com a Lua antes de partirem.

Alguns mantêm a esperança de que a Céu Dourado retornará para nós em nosso momento de maior necessidade.

Crina-Noturna diz:

Ah, sim, a Cabana da Lua se pergunta: A Céu Dourado se sacrificou para que a Lua Traída acabasse com a maldição? Se sim, por que a maldição não acabou? Talvez eles tenham falhado no teste que ela ordenou para eles na Umbral. Ou talvez, eles tenham fugido de seu alcance completamente, e se uniram a Hélios em seus reinos celestiais, longe do alcance da Lua, guardando seu trono como lobos espirituais. Ou talvez a fuga deles tenha sido o preço de Hélios para o pacto com nossa tribo.

A Desconhecida

Lorde Byeli fala:

Há uma outra Casa, cuja não nomeamos. O registro de seu nome e feitos não está claro, apesar de suspeitarmos que a Guerra da Fúria foi iniciada por ela. Alguns dizem que a pura crueldade em caçar os outros metamorfos ofendera tanto Gaia que ela a removeu do mundo, destruindo até mesmo seu nome da história e dos registros. Nenhum espírito parece lembrar deles ou ser capaz de nomeá-los.

Crina-Noturna diz:

Eu sei menos dessa Casa do que Lorde Byeli. Eles foram esquecidos em todos os registros, até mesmo os registros dos espíritos.

A Inominável

Lorde Byeli fala:

Algumas vezes chamada de Espiral de Prata, essa

Casa cedeu à Wyrn. É dito que eles agora são duques no exército da Wyrn, corrompendo outros Presas de Prata e iniciando-os em sua própria Casa maligna. Não falarei mais deles, pois eles não merecem sequer o reconhecimento de nossa inimizade.

Crina-Noturna fala:

Eu unirei meu silêncio ao de Lorde Byeli.

Cabanas Celestiais

Lorde Byeli conta:

Nossa tribo é devotada a dois Celestinos: Hélios e Luna. É através deles que nós mantemos nosso direito divino de governar a Nação Garou. Acima de tudo, nós reverenciamos Gaia, mas servimo-La através do Sol e da Lua.

Todo Presa de Prata é encorajado a escolher uma dentre as cabanas depois da Iniciação. Alguns atrasam a decisão, outros se recusam a fazê-la; estes Garou tendem a nunca subir de posto ou ganhar posições favoráveis dentro da tribo, pois se eles não podem provar seu compromisso com os princípios impostos por uma cabana, não podemos confiar a eles os compromissos de nenhum cargo importante, como o Guardião do Caern, Mestre de Rituais ou Vigia do Portão.

A corte de um rei consiste em conselheiros de ambas as cabanas e de seu senescal pessoal, visando o melhor funcionamento de uma seita. Cada cabana tem necessariamente três cargos. Pela ordem de importância, eles são: xamã, regente e escudeiro. O xamã lidera sua cabana, o regente certificasse de que as ordens do xamã sejam entregues às matilhas específicas e o escudeiro trata de cuidar dos pertences materiais e espirituais da cabana e manter as listas dos membros.

O xamã é sempre um Theurge, pois esse augúrio tradicionalmente ouve melhor as vozes dos espíritos. No caso das cabanas, os espíritos do Sol e da Lua são procurados para conselhos. O regente é sempre um Philodox, pois este augúrio tradicionalmente lida com os casos dos Garou. Finalmente, o escudeiro é sempre um Galliard, pois este augúrio tradicionalmente trata dos heróis e ajudantes dos Garou.

Obviamente, nem todos os Presas de Prata podem manter tais cargos. A maioria é listada como membros das cabanas, cumprindo as tarefas decretadas pelo xamã e concedidas pelo regente.

O rei não pertence a nenhuma das cabanas; ele senta-se separado delas e é o equilíbrio entre elas, o Campeão do Crepúsculo, quando o Sol e a Lua minguem. Seu senescal é, da mesma forma, neutro e geralmente é um Ahroun, embora alguns reis elejam também Ragabash, como nas tradições mais antigas.

Cabana do Sol

A Cabana do Sol lida principalmente com os eventos do mundo material: história e assuntos recentes, relações entre as casas e as outras tribos, ou rastreia os movimentos do Inimigo. Seus métodos são ordenados e racionais, as ferramentas de Hélios.



Esta cabana é dominada por Garou hominídeos. A maioria dos lupinos escolhe a Cabana da Lua, mas nem todos.

Há várias formas de liderança reconhecidas entre os Presas de Prata, que estudaram tais assuntos por muitos anos. Cada uma geralmente é reivindicada por uma ou outra cabana, normalmente por que parece se encaixar melhor com a filosofia de cada uma ou porque foi estudada primeiro por ela.

Os estilos de liderança solar, ou “cortes,” são: a Corte Franca, a Corte Conquistadora, a Corte Fiel, a Corte de Direito e a Corte Ideal. Para explicar cada um desses estilos levaria uma semana cada uma. Os oficiais da Cabana do Sol com certeza podem lhe instruir como desejar.

Cada rei tende a escolher uma dessas cortes para seu governo ou alguma das cortes da Cabana da Lua. Alguns reis simplesmente o fazem como acham ser o correto e são associados com alguma corte personalizada; outros mantêm os ensinamentos de quem governou a corte antes, tornando-se verdadeiros eruditos no caminho dos governantes. Eu gostaria de nomear o senhor como da Corte Franca, a corte que mais valoriza a honestidade e sinceridade ao lidar com seus indivíduos e aliados. Subterfúgio é visto como o modo de governar de covardes. O que não pode ser ganho através da honestidade não é digno de ser conquistado.

Sobre as outras cortes, em resumo: A Corte Conquistadora valoriza o crescimento pela conquista; raramente praticado nos dias de hoje. A Corte Fiel prefere se manter em terreno próprio e cravar-se nas tradições melhor do que aceitar novas idéias. A Corte de Direito é governada por um rei com uma causa, um rei cuja missão é mais importante do que outras considerações da corte — mesmo em termos de sobreviver por longo tempo. A Corte Ideal é aquela que é governada por um ideal, uma filosofia ou crença, que dita cada cor e ação daquela corte.

Nenhum rei está preso às leis dessas cortes; eles lideram como acham melhor. Muitos reis inclinam-se para uma corte, mas frequentemente escolhem a corte que melhor se encaixa nas necessidades de seu tempo.

Em cerimônias, a Cabana do Sol fica do lado Norte. Seus assentos são colocados lá. Em algumas seitas, como aquelas da Topete Vermelho-Sangue e algumas da Coração Sábio, a direção do Sol é no Leste, pois é lá que ele é primeiramente visto pela manhã.

Cabana da Lua

Crina-Noturna conta:

A Cabana da Lua cuida dos assuntos espirituais e casos místicos, e com a tendência emocional do reino: a moral dos súditos do rei. Ela assegura que as relações com os espíritos sejam bem tratadas, e sempre busca renovar a graça de Luna. Seus caminhos são internos e intuitivos, as ferramentas de Luna. Apesar de muitos dos nossos membros da Cabana serem hominídeos, nós atraímos a maioria dos lupinos de nossa tribo.

Nossas cerimônias se voltam ao Sul, oposto ao Norte solar. Algumas casas orientais adotam o Oeste. A verdade é que isso não importa, é um mero hábito. A Lua não se importa onde nos situamos. Isso soa estranho para uma cabana associada a rituais? Ritual é importante, sim, mas se deixar escravizar por tantos detalhes é coisa do Sol, não da Lua.

Como a Cabana do Sol há certas “cortes” ou métodos de liderar associados à Cabana da Lua: a Corte Primitiva, a Corte Vazia, a Corte Sutil, a Corte Encantada e a Corte Mutável.

Como disse antes, creio que sua forma de governo se encaixe com a Corte Sutil, pois ela deseja manter sua luz sob uma perspectiva, por assim dizer, para tratar com outros que não sejam da realeza e não tenham direitos divinos governantes. Compreendo que Lorde Byeli veja seu estilo como da Corte Franca, e isso é verdade, também: apenas um rei limitado governa com apenas um estilo.

A Corte Primitiva adere aos mais antigos caminhos, aqueles de nosso instinto de lobo; é raramente praticado por alguém, exceto por um rei lobo, tão raro quanto são eles. A Corte Vazia parece insana para os que estão fora dela, ainda assim é baseada em sabedoria: as nuances de qualquer estandarte ou tradição substituídos por pura intuição. A Corte Encantada é governada em favor de uma ninhada de espíritos, os quais agem e aconselham o rei em todos os assuntos; uma prática bem rara hoje em dia. A Corte Mutável ajusta seu estilo à vontade do governante, e é ainda mais volátil — até mesmo para os da Corte Vazia, pois até mesmo a intuição pode ser compartilhada e previsível. Parece que o seu avô, Morningkill, adotou esse estilo, embora não pareça ter sido por opção. É melhor praticado por um rei Ragabash, mas pode ser mal usada por um homem insano.

Campos

Lorde Byeli fala:

A simples idéia de campos entre os Presas de Prata é algo absurdo. Nós somos os líderes das outras tribos. É nosso dever apresentar uma única face a eles. E ainda assim, nossas diferenças ideológicas frequentemente mostradas nos campos políticos ou nas mais secretas irmandades, a existência de algo que abertamente negamos para as outras tribos.

Renovadores

Dois “campos”, os Renovadores e os Monarquistas, não são associações as quais você se filia, são filosofias políticas. Frequentemente, participantes de uma filosofia ou outra trabalharão entre si, atravessando fronteiras territoriais, para forçar suas idéias nos demais.

O campo dos Renovadores procura “consertar” o que eles acreditam ser um problema na tribo: a excessiva aderência às cerimônias e tradições em face de necessidades urgentes para que hajam novas soluções para problemas modernos. Eles urgem por reis que repousem não na sabedoria do passado, mas na

inteligência do presente. Isso é certamente o melhor quando aplicado por um verdadeiro rei, alguém que pense rápido ou que possua um conselho sábio. Mas e quanto àqueles que não são tão sábios?

Os Renovadores são populares aqui nas Américas e também entre os Topetes Vermelho-Sangue na Índia, entre aqueles que são conselheiros do rei — que pouco bem eles podem fazer a eles. Existem muitos Renovadores advogando em sua seita, creio eu, lhe levantando como seu exemplo brilhante. Eu entendo que você se negue a escolher um lado nisso. Muito sábio.

Crina-Noturna fala:

Essa filosofia começou com a Casa Coração Sábio. Se eles apóiam isso, então deve valer a pena, ao menos em teoria, senão na prática. É preciso não apenas uma renovação de estilo de liderança, mas também uma revigoração espiritual, um retorno à sabedoria dos próprios espíritos. Em tempos antigos, muitos reis podiam se consultar com os espíritos locais antes de tomar uma decisão que pudesse afetar a área. Hoje, tais pensamentos para outros não-humanos são escassos. Os Renovadores, ironicamente, clamam pelo retorno das tradições esquecidas.

Monarquistas

Lorde Byeli fala:

Nossas antigas tradições se mantêm em lugar de sabedoria individual, elas provêm resposta para quase toda necessidade, se seguida corretamente. É o que clamam os Monarquistas. Eles não vêem razão para se adaptar aos tempos modernos, mas acreditam que os antigos caminhos nos servem melhor, e que, honrando-os, nós garantimos que eles tenham relevância no mundo espiritual, se não no mundo material.

Muitas das outras tribos esqueceram dos antigos caminhos. Quando fazemos o mesmo, estamos dando permissão para que eles façam como nós. Nós somos os exemplos. É nossa responsabilidade honrar estritamente aquilo que queremos que eles honrem também. Nesses dias tempestuosos, não parece o melhor para nós que voltemos à cerimônia, assim eles não fariam o mesmo?

Os Renovadores acusam os Monarquistas de procurarem apenas o poder. Essa é apenas uma descaracterização, e insuportável quando percebem que a maioria dos Monarquistas não são reis, mas seus lordes — aqueles que servem os reis. É a tarefa deles assegurar que os modos antigos sejam mantidos, que as cerimônias sejam feitas de maneira apropriada e que os reis sejam bem aconselhados nas lições do passado. Perder o menor dos vestígios desta ligação de nossa herança é desmembrar toda a trama da história dos Presas de Prata.

Crina-Noturna fala:

Como você deve ter certamente suposto, Lorde Byeli é um Monarquista. O campo se encaixa com seu temperamento, e serve a tribo, pois isso enche sua paixão pela manutenção da cultura. Há uma necessidade de ambos, Monarquistas e Renovadores, na nossa tribo, contanto que o equilíbrio seja mantido e nenhum dos

lados ganhe poder demais com um rei.

O Sacerdócio do Marfim

Lorde Byeli fala:

Guardiões do Segredo da Morte. Essa sociedade secreta de Theurges é como um culto humano misterioso do antigo Mediterrâneo. Eles iniciam seus candidatos em cerimônias ocultas, feitas em profundas cavernas sob a terra. Apenas aqueles que passam por uma série de provas são merecedores do direito de saber o Segredo da Morte, mas esse direito vem com responsabilidades: proteger o segredo dos que não o merecem.

E qual é o Segredo da Morte? Eu não sei dizer, pois não sou um membro da sociedade. Foi originalmente ganho pelo Primeiro Lobo quando ele resgatou Gaia do Mundo Inferior e então deixou o segredo sob segurança desta ordem secreta. A Rainha Tamara Tvarivich é uma Sacerdotisa do Marfim e, é claro, para todos nós da Pátria Mãe que o Segredo deu a ela grandes poderes. Ele de algum modo permite que seu portador ande pelas terras dos mortos e angarie conhecimento deles. Mas ele tem um preço: membros dessa ordem exalam uma aura de quietude solene, e alguns até cheiram a tumbas. Eles frequentemente usam robes brancos adornados com runas prateadas da morte retiradas de muitas culturas.

Já ouvi muitas histórias sobre eles, e uma delas vou contar: a Rainha Tvarivich se afastou de seu povo por três longas luas, andando nas terras dos mortos. Ela retornou com uma caixa de ferro e uma chave, que ela proibiu que qualquer um abrisse até que chegasse a hora mais desafiadora de todas sobre eles. Quando ela confrontou o dragão Zmei, ela abriu a caixa. Ninguém pode ver o que havia dentro, mas todos sentiram a mortalha invisível do brilho que escapou dela e caiu sobre o Zmei. Por causa disso, os Garou ficaram aptos a destruir a inconquistável criatura.

Eu falei com um dos companheiros de matilha da Rainha Tvarivich, um que perdeu a perna naquele combate. Ele estava embriagado e talvez tenha me contado mais do que normalmente seria permitido. Ele falou de uma terra estranha diferente de qualquer Mundo Inferior que já tenhamos ouvido a respeito. Este não era um lugar para as formas dos humanos mortos, que podem apenas lamentar sobre suas vidas passadas, mas um lugar de fantasmas e animais mortos, aqueles que cuja tragédia não permitia que pudessem retornar ao Ventre de Gaia para renascer.

Estas criaturas depressivas sabiam muitos segredos da morte, não apenas um. Este velho Garou me contou que a Rainha havia aprendido sobre o Segredo das Sete Essências do Destino. Ele disse que cada forma de morrer — violência, calamidade, suicídio, fome e mais — tem uma essência em particular, e aqueles que conheciam o segredo poderiam sentir essa essência antes que a morte pretendida ocorresse. Desta maneira, um Garou poderia se adiantar a morte.

Mas a Morte não pode ser enganada. Ela aplica suas medidas de outro modo, caso um dos modos seja evitado.

Qualquer um que possa usar os segredos de mudar o destino deve estar preparado para barganhar com a Morte ou se tornar sua próxima vítima. Este Garou sussurrou para mim que muitos Sacerdotes do Marfim haviam viajado para dentro das terras da Umbra procurando pela Morte, indo a Reinos que nós conhecemos — aqueles de vida e natureza — onde a Morte não pode ameaçar. Deste modo, eles trouxeram os segredos e artefatos da Morte que ela não pode exigir e então escapam de seu próprio destino sempre que usam seu segredo para mudar o destino.

Eu realmente espero que o preço que estejam pagando por estes serviços seja sábio para estes sacerdotes e que eles não estejam vendendo nossas almas para seu ganho próprio.

Crina-Noturna fala:

Nenhuma outra sociedade dos Presas de Prata me deixa mais nervosa do que o Sacerdócio do Marfim. Temo que eles se metam em problemas que não são dos Garou. Morte não é um problema com o qual devemos nos preocupar. Nosso dever é com a vida e Gaia. Uma vez mortos, nossos espíritos vão aos antigos Reinos, não ao vazio Mundo Inferior reservado para aqueles humanos que pecaram contra si mesmos ou seus misteriosos Celestinos. Essa conversa de um Mundo Inferior para espíritos animais me perturba. Tal coisa foi dita em lendas antigas, até mesmo entre os Wendigo. Mas é sempre associada com criaturas que agiram errado, aqueles que tiveram de algum modo voltado suas costas à Gaia. Alguns dizem que é o purgatório para eles, até que se lembrem como serem animais de novo — para reconquistar seus instintos — mas isso soa mais como uma idéia humana do que uma idéia cabível para animais.

Temo que os humanos tenham encontrado um caminho de amaldiçoar os animais próximos à eles, para levar seus espíritos até o Mundo Inferior com eles. Se for assim, então devemos não compartilhar seus tormentos tomando os segredos destes fantasmas, mas ao invés disso encontrar um caminho para libertá-lo deste inferno.

Os Raptores Cinzentos

Lorde Byeli fala:

Como o Sacerdócio do Marfim, oficialmente não reconhecemos esses campos ou sequer falamos deles para as outras tribos. Sabemos que eles existem entre nós, mas não condescendemos em falar deles, pois eles com frequência representam facetas de nossa liderança que são melhor deixadas sem menção ou sequer conhecidas.

Os Raptores Cinzentos são uma sociedade de Presas de Prata que caçam e punem aqueles que insultam ou ignoram o antigo direito dos Presas de Prata de governar. Suas vítimas são com frequência membros de outras tribos que de algum modo resistem ao julgamento ou ordem de um rei Presa de Prata. Com frequência não é do melhor interesse do governante trazer justiça a estes ofensores, mas os Raptores Cinzentos nem sempre se importam com o melhor interesse da tribo — eles estão



mais preocupados em levar ao conhecimento da lei e qualquer insulto feito a nossa tribo quando um Garou falha em nos ouvir. Ainda, eles geralmente agem sem a permissão de qualquer rei, embora muitos reis tenham usado seus serviços para alicerçar seu poder. Muitos outros reis, entretanto, estão enfurecidos que outros Presas de Prata ousem agir diretamente sem permissão deles, então buscam tomar estes vigilantes e fazer deles um exemplo.

Sua principal tática é pegar o ofensor sozinho de dia ou noite e prendê-lo à uma árvore de cabeça pra baixo. Enquanto está pendurado, eles o torturam por sua insolência e batem nele com bastões de prata. Algumas vezes, se a ofensa for grande, eles cravam pictogramas em seu pêlo, normalmente os símbolos de “vergonha” e “infiel” — não importando o fato de que poucas tribos hoje reconhecem os antigos juramentos que os prendem à liderança dos Presas de Prata. A missão deles é lançar o medo nos outros e então eles não param apenas batendo em um Garou — o que causa mais ódio do que medo. Eles vão mostrar que podem capturá-lo a qualquer hora e que ninguém pode impedi-los. Eles vão invadir suas casas e deixar marcas de sua presença, como lembrete de sua vigilância.

Os Raptores Cinzentos mantêm suas identidades secretas, pois sabem que sofreriam uma punição não apenas das outras tribos, mas também de seu próprio

povo, pois nem todos os Presas aprovam suas táticas. Quando estão punindo, eles usam um Dom secreto que os mascara em formas brilhantes que parecem com asas de pássaros. Eles quase parecem com os Corax em sua forma meio-homem e meio-pássaro, exceto que sua forma ao invés de preto é um cinza escuro.

Crina-Noturna fala:

A verdadeira razão para que os Raptores Cinzentos não tenham sido abolidos por nossos reis, além da ajuda que eventualmente prestam a esses reis, é que eles não apenas caçam os Garou de outras tribos. Eles também caçam os cadáveres e usam outros Dons que invocam o poder do Sol contra eles. Porém, poucas histórias são contadas sobre estes feitos, pois seus nomes são desconhecidos. Eles são frequentemente vistos como figuras misteriosas e sem rostos, como símbolos e não como Garou de carne e osso. Raramente contamos histórias sobre aqueles que não podemos nomear, então as vitórias dos Raptores Cinzentos contra a escuridão — caso sejam verdadeiras — continuam desconhecidas.

Mestres do Selo

Lorde Byeli fala:

O mais secreto de todos os nossos campos não-reconhecidos — mais ainda do que os Raptores Cinzentos — são os Mestres do Selo. Nenhum Presa de Prata se atreveria a revelar que é um membro dessa

sociedade e com certeza desafiaria qualquer um que o acusasse disso. Isso porque eles são ladrões, uma profissão nada nobre.

É o dever deles roubar segredos dos espíritos e de outras tribos. Como você já deve ter percebido, os Presas de Prata são obcecados por segredos: o Segredo da Morte, o Segredo da Caçada, o Segredo das Matilhas e assim por diante. Sentimos que é nosso direito de nascença saber destas coisas. Como líderes, nada deveria ser escondido de nós. E ainda assim, os outros, claro, mantêm seus próprios segredos.

Os Mestres do Selo requisitam vários espíritos com quem nossa tribo normalmente não lida — trapaceiros como o Guaxinim ou Macaco — para ganhar Dons que os permitem abrir selos de cera sem serem detectados, destrancar portas sem nada além do toque e entrar em lugares protegidos sem serem vistos. Como os Raptos Cinzentos, eles mantêm suas identidades secretas, mas eles divulgam os segredos que descobrem para aqueles que precisam conhecê-los: senescais, Vigias do Portão, Vigias, qualquer um que possa usar tais informações para benefício da tribo.

Crina-Noturna fala:

Quando o Lorde Alexandre Grande-Crina da Casa Olhos Cintilantes foi pego pilhando uma quantia do tesouro mantido por Yurgen Quebra-Machado dos Crias de Fenris, o escândalo chocou toda tribo. Ele foi acusado de ser um dos Mestres do Selo. Nossa tribo, claro, negou que tal sociedade existisse e exigiu que o Lorde Grande-Crina fosse aprisionado por seu rei para ser punido de modo apropriado. Os Crias não queriam nenhuma punição apropriada a não ser levá-lo até o Reino Umbral do Campo de Batalha e desafiá-lo a sair de lá vivo. Se ele escapasse, eles o deixariam ir. De algum modo, talvez através de um dos Dons especiais que foram dados para os Mestres do Selo pelos seus espíritos, ele encontrou um modo de fugir do Reino sem ser notado, e desapareceu, nunca mais sendo visto. Eu ouvi, entretanto, que ele ganhou abrigo em alguma seita no oeste da América.

Raças

Lorde Byeli fala:

Não é segredo que nossa tribo tem falta de membros lupinos. Nosso sacrifício de viver, tempos atrás, próximos de nossos Parentes humanos para que pudéssemos controlá-los nos custou caro. Enquanto de fato mantemos nossas matilhas de Parentes próximos aos nossos caerns selvagens, isso se tornou cada vez mais raro nos dias de hoje. Lobos ainda compõem uma boa proporção de nossos membros na Pátria Mãe, mas raramente em outro lugar.

Ainda mais raros são aqueles lupinos que estão entre nós que almejam um trono de rei. Isso geralmente acontece em seitas selvagens. No fim do século passado, a Seita do Pássaro de Fogo foi governada por uma sucessão de reis lupinos, mas os servos da Wyrn que controlavam os Bolcheviques acabaram com eles. Stálin declarou uma caçada devastadora aos lobos por toda Rússia. Nossos

rebanhos de Parentes foram gravemente feridos, mas nós escondemos aqueles que conseguimos nos lugares mais distantes do mundo, longe das habitações humanas, e eles sobreviveram.

Temos que nos contentar com nosso lado humano. As outras tribos com frequência nos acusam de sermos demasiadamente humanos em nossos pensamentos e tradições, mas ignoramos tal lamúria. Percebemos totalmente nosso esforço sem precisar dos lembretes deles e nos esforçamos o melhor que podemos para superar isso.

Família

Lorde Byeli fala:

Nós, como a maioria dos Garou, temos três formas de família: nossos irmãos Garou na tribo, nossos Parentes humanos e lupinos, e nossa família espiritual: os ancestrais e a ninhada do Falcão. Nós mantemos nossa família sagrada e intocada. Ninguém pode se meter ou ferir algum deles sem atrair nossa ira e retribuição.

Parentes

Nos dias antigos, qualquer Garou que se atrevesse a reproduzir com nossos Parentes era morto por tal afronta. Algumas vezes, o Parente que sofria a violação, querendo ou não, sabendo ou não, era esterilizado, assim ele ou ela nunca poderia gerar filhotes de uma linhagem que não fosse nobre.

É de vital importância que mantenhamos e tracemos as linhagens nobres de nossos Parentes, seja homem ou lobo. Isso é mais fácil de fazer entre os humanos, pois eles também traçam suas linhagens, especialmente se tais linhagens os garantem lugares de poder e privilégio; para manter tal privilégio para as futuras gerações é necessário traçar as linhagens sanguíneas.

Por que somos tão preocupados assim com a linhagem? Não seria um mero costume primitivo de um passado que reconhece excelência apenas na maquiagem física, ao invés da acuidade mental? Penso que não. Um olhar nas outras tribos e qualquer um pode perceber os resultados de se reproduzir com aqueles que não nasceram para as responsabilidades. Não é tanto uma questão de genética ou evolução, mas uma questão de classe e cultura. Apenas aqueles que nasceram para o poder podem manejá-lo. Certamente há exceções, mas eles são apenas isso. Várias das exceções se mostraram piores do que melhores.

Aqueles poucos que ascendem ao poder das classes mais baixas raramente têm o senso de *noblesse oblige* necessário para um grande líder. Eles, ao invés disso, são em demasia obcecados em se vingar daquelas classes mais altas que não distribuem livremente as recompensas que os patrícios recebiam por própria iniciativa. Eles acreditam que todos, não importando o quanto inútil ou preguiçoso, são merecedores dos espólios da vitória. Na verdade, essa é a filosofia de um rejeitado ou bode expiatório, amado por aqueles que não são fortes o suficiente para desafiarem sozinhos um alfa.

A fraqueza na sociedade humana é que ela dá vozes aos seus bodes expiatórios, os mais baixos dentre eles. Só é preciso olhar para tribos como os Roedores de Ossos ou Uktena para ver os resultados de tal pensamento entre os Garou: miseráveis pedintes ou suspeitos dissimulados.

“Eu estava imaginando quando chegaríamos nesse velho assunto,” disse Albrecht. “Posso te dizer por experiência própria que isso é papo furado.”

“Como assim, meu senhor?” diz Lorde Biely. “Que experiência pessoal poderia ser essa? Seu tempo entre os párias enquanto você estava exilado? Perdoe-me, mas isso não lhe diz nada sobre a habilidade deles de liderar as tribos. Sua própria humanidade pode ter lhe ajudado em sua liderança, mas não esqueça que você não nasceu ou foi criado entre tais renegados — você foi inserido com o orgulho dos Presas de Prata desde o tempo que conseguiu andar, reforçado quando teve sua Primeira Mudança. De fato, não foi tal orgulho que causou o temor de Morningkill e então seu exílio?”

“Sempre tem uma resposta, hein? Esqueça meu exemplo. Conheço vários Roedores de Ossos que nunca tiveram de erguer uma pata para me ajudar, mas eles ajudaram mesmo assim. Eles saíram de seus caminhos para serem generosos comigo mesmo não tendo nada.”

“Mas este é o destino deles, meu senhor. Eles são os mais baixos entre nós, mas não se ressentem de nós, pois eles sabem que não fomos nós quem os colocou naquela situação. Eles receberam seus papéis há muito tempo atrás e agora precisam viver nele. Claro que eles te ajudaram: é do instinto deles ajudar seus superiores. O fato de que alguns tenham perdido esse instinto não é um argumento para nosso governo, mas sim um indício da incapacidade deles de se prender à tradição.”

“Isso é ridículo. Eu não vou chegar a lugar nenhum com você, vou? E quanto a Evan, meu companheiro de matilha? Ele não nasceu da realeza e ainda assim tem um grande destino dentro de sua tribo.”

“A linhagem dele pode não ter sido traçada por sua tribo, mas acredito que você vai descobrir que não é impura. Que ele foi escolhido pelos espíritos para desfazer um grande erro cometido a eles há muito tempo, mostrando que a linhagem dele não era mestiça. Ele pode não possuir nenhuma das características raciais preferenciais dos rebanhos humanos de sua tribo, mas sua linhagem sanguínea não possui nenhuma degeneração óbvia.”

“Santa Gaia, você é uma relíquia andante, falando dos tempos eugênicos! Me nego a ter essa conversa. Vamos apenas pular isso e continuar.”

“Muito bem, meu senhor. Como você sabe, é do nosso feitio manter nossos Parentes próximos e vigiar seus afazeres. Nós até escolhemos seus parceiros de acasalamento, para ter certeza de que apenas o melhor nasça de suas linhagens misturadas. Ó, eu vejo sua

careta. Eu sei que você odeia essa prática e do mesmo modo muitos Parentes odeiam também, mas tanto quanto, senão mais, estão orgulhosos de seus papéis.”

“Antes de começarmos outra discussão, vou falar de nossa linhagem de lupinos. Obviamente, não há o problema de classes entre os lobos, mas de raça: Nós escolhemos apenas alfas e betas. Qualquer lobo incapaz de emergir ao topo de sua matilha não é material para um Presa de Prata. Assim, suas proles serão fortes e merecedoras de nossa tribo caso se provem Garou.”

“Você não está esquecendo de nada?” disse Albrecht. “E quanto aos impuros?”

Lorde Biely fez uma careta. “Eles estão entre nós. Há pouco sentido negar isso. Eles são lembranças vergonhosas de que às vezes nem mesmo somos capazes de cumprir nossas leis. Não os aceitamos do mesmo modo que as outras tribos aceitam, mas também não viramos as costas para eles, afinal são sangue dos Presas de Prata e de ninguém mais. Damos a eles um lugar na seita, um que os mantém longe de nossos afazeres mundanos. Eles raramente emergem para tomar um lugar de destaque, embora eu saiba que alguns poucos na Pátria Mãe servem como oficiais das cabanas. Você deve entender isso, durante os anos cobertos pela Cortina de Sombras, até mesmo nossa raça viu consolo onde não deveria.”

“Entendo. Acontece. É falta de sorte, mas fico feliz de saber que não seja política da tribo praticar a eutanásia neles. Eu teria quebrado essa regra tantas fossem as vezes que pedissem por clemência.”

“Talvez sua clemência seja o que precisamos nos tempos de hoje. Talvez os impuros serão os soldados mais numerosos no Apocalipse, e assim provem sua utilidade no fim. Por favor, eu não quero dar início a nenhuma outra discussão. Devo continuar, contar como cuidamos de nossos Parentes.”

Campeadores de Parentes

Rastreamos nossos Parentes fazendo com que espíritos Campeadores de Parentes os vigiem. Seria impossível fazer um acordo com um espírito para cada Parente, sendo assim pedimos que vigiem uma específica linhagem familiar. Por exemplo, existe um Campeador de Parentes para observar todos os Albrechts e todos os que acasalam com eles por até três gerações. Ouvi desde que cheguei aqui que seu jovem primo, Seth Rothchild, teve uma Primeira Mudança complicada, mas que o Campeador de Parentes alertou sua seita para que eles pudessem encontrá-lo antes que os problemas aparecessem.

Para evitar o envolvimento de Campeadores de Parentes por demais, algumas seitas forçam a procriação interna algumas vezes, para não arriscar deixar as linhagens sanguíneas muito ralas e possivelmente perder o rastro de alguns de seus membros.

Crina-Noturna fala:

Lorde Byeli não está totalmente correto no que diz. Apesar da prática tradicional da tribo ter sido manter apenas rebanhos de procriação nobres, isso tem mudado no último século, particularmente aqui na América e na Coração Irrompível. As qualidades procuradas em Parentes não são mais apenas riqueza ou linhagem aristocrata, mas honestidade e integridade, coragem e ambição. Nós agora com frequência acasalamos com a tão chamada “classe baixa”, com aqueles que mostram tal qualidade, pois acreditamos que seus filhos vão também herdá-las, desde que as famílias se mantenham fortes e unidas. Não acasalamos entre aqueles que não mantêm laços familiares, pois isso, mais do que tudo, leva às características degenerativas: alcoolismo, narcisismo e até depressão. Não precisamos acrescentar nossa maldição com as doenças de nossos Parentes.

Espíritos

Lorde Byeli fala:

Embora não procriemos com espíritos e raramente vivamos entre eles, alguns são ainda assim ligados a nós através de profundos laços de compaixão e tradição. Eles são uma parte vital de qualquer corte dos Presa de Prata.

Ancestrais

Nossos ancestrais ainda vêm até nós para nos lembrar de suas ordens ou suas tolices em vida. Eles residem nas Terras de Verão da Umbra, um lugar maravilhoso banhado pela glória de Hélios. Cada rei ou lorde ordenado é cercado por uma corte de espíritos do Sol, realizando suas ordens e os deixando confortáveis, lembrando-os de suas antigas vidas no trono. Quando necessário, eles respondem ao nosso chamado — se eles derem a devida importância. Sem sua sabedoria e conhecimento, nós teríamos de reinventar a realeza a cada geração, ou reter-se, como fazem os humanos, em palavras escritas, que raramente convém tanto quanto aquelas lições ensinadas diretamente por aqueles que estiveram lá.

Crina-Noturna diz:

Cuidado ao chamar nossos ancestrais: alguns deles ainda carregam a maldição, mesmo que eles tenham deixado seus corpos para trás. Muitos reis consultam ancestrais que estão loucos ou degenerados, cujo conselho é por vezes suspeito e perigoso. Devido o fato de nossa tribo negar-se a aceitar que essas coisas acontecem, ninguém ainda registrou quais devem ser ouvidos e quais devem ser evitados. Eles deveriam todos ser respeitados, mas apenas aqueles que não são conhecidos escravos da Lua devem ser ouvidos.

Ninhada do Falcão

Lorde Byeli fala:

O Falcão mantém uma corte aérea nas Terras de Verão, nas mais altas árvores e picos do Reino, por onde nós o requisitamos ou a sua ninhada. Nós podemos ainda encontrá-lo em outros lugares onde ele mantém cortes, como na Pangéia ou no Reino Etéreo, mas ele é mais

favorável a nós nas Terras de Verão, onde frequentemente possui uma face irredutível e furiosa na Pangéia, ou um aspecto distante, quase imaterial no Reino Etéreo.

O Falcão carrega nossos pedidos e histórias até Hélios. Ele é o mensageiro entre o Senhor Celestino e nosso reino terreno. Tudo que conquistamos por Gaia é fruto dos favores do Falcão. Aqueles que dizem que somos imperiosos e famintos por poder falham em entender isso, embora sejamos lordes dos Garou, nós sozinhos juramos fidelidade a Hélios através do Falcão. Nós somos servos dos céus.

Uma corte dos companheiros do Falcão nos ajuda em nosso trabalho. Cada um é ligado ao Falcão através de uma hierarquia de papéis, muito como as que mantemos em nossas cortes. A lista de tais hierarquias entre a Ninhada do Falcão foi gravada nas *Notas de Âmbar dos Alcances Aéreos*, chamada assim porque um Theurge do Clã Lua Crescente originalmente gravou em blocos de âmbar há muitas eras.

Você com certeza já encontrou o Pássaro de Fogo, o totem patrono da minha seita na Rússia. Ele é um totem sábio, guardião dos segredos e conhecimentos. Sua prima é a Fênix, emissária das profecias, que não é patrona de nenhum Garou como totem, mas que vigia toda a Nação Garou, nos avisando do destino que está por vir.

Todos os Presas de Prata conhecem o Merlin, Wyvern e Garça, espíritos de respeito, guerra e sabedoria. Eles nos ajudam a lançar nossa coragem, punir nossos inimigos e buscar sabedoria onde é menos esperada. Muitas matilhas os procuram como patronos.

O Grande Rebanho, também chamado de Garras de Hórus, é composto por muitos raptos, pois todos são irmãos para o Falcão. Os Presas de Prata podem, algumas vezes, convocar o rebanho, mas devem ser cautelosos ao fazê-lo, pois é facilmente irritável e difícil de controlar. Seus membros com frequência julgam os outros em seus termos, não necessariamente nos dos Presas.

Crina-Noturna fala:

O Falcão não voa apenas durante o dia; ele também caça durante a noite. Ele tem vários espíritos noturnos em sua ninhada, embora eles sejam menos marciais do que nossa tribo normalmente prefere. Um espírito desses é o Vaga-Lume, a lanterna da noite, um ser que pode guiar os perdidos até o lar ou traçar os caminhos e airts escondidos do mundo ou da Umbra. Ele é favorito por místicos e viajantes.

Outro espírito é a Traça, especialmente em seu aspecto lunar. Ela é considerada fraca por muitos Garou, mas isso desconta seu grande valor: a Traça pode levar qualquer um para fora das trevas em direção à lua e assim pode levar os mortos do Mundo Inferior para o mundo espiritual. Ela também ouve e ouve tudo que é dito na escuridão da noite, quando até mesmo a lua não brilha, podendo compartilhar esse conhecimento com aqueles que requisitam de modo apropriado.

Nossa tribo não segue apenas Hélios; ela também segue Luna, embora ela não conceda facilmente sua



ninhada para nos ajudar. Ainda assim, nós podemos de agora em diante conseguir que um Luno ou um Raio Lunar nos transporte através dos airts da Umbra.

Augúrios

Lorde Byeli fala:

Antes mesmo de nossa tribo se submeter a Hélios, nós corríamos sob o estandarte de Luna. Como todos os Garou, estamos atados as fases da lua. Elas formam nossa identidade e nos diz o nosso lugar na sociedade. Cada um conhece sua lua intimamente, pois ela urge em seu coração quando está no céu, mexendo até com sua Fúria.

Desde que fizemos o pacto com o Falcão, usamos nossos augúrios para honrá-lo. De fato, uma das razões para estender seu patrono foi de que ele poderia mudar as fases da lua por seus próprios fins — pois todas as criaturas dependem da lua quando caçam durante a noite.

Ragabash — Os Olhos do Falcão

Nossos trapaceiros servem como os olhos do Falcão, procurando minuciosamente na escuridão por coisas que merecem atenção. Eles vêem novas formas e movimentos onde outros vêem monotonia e estática. Embora seja raro para eles chegar ao trono, Ragabash servem tradicionalmente como senescais, antes da depredação da Wyrn nos forçar a depender dos Ahroun para essa posto.

Nossa tribo aprecia o humor menos do que outras tribos. Isso não se dá porque não gostemos de rir ou nos divertir; é apenas porque nosso dever jaz tão pesado sobre nossos ombros que é difícil ceder à dureza para a distração de uma risada, não importa o quanto precisemos. Reis de outrora possuíam bufões para lembrá-los quando a solenidade deles arriscava a moral da tribo, mas muitas cortes não possuem mais esse posto.

Theurge — Os Ouidos do Falcão

Os místicos de nossa tribo servem de ouvidos para o Falcão, escutando com cuidado aos sussurros dos espíritos que estão nas muralhas dos mundos. Nos sons de seus discursos ou movimentos, os Theurges interpretam partes da profecia ou obtêm iluminação sobre questões vigentes. É incomum para Theurges sentarem no trono, mas aqueles que o fazem exibem estranha sabedoria que muitos só compreendem bem depois que seus reinados tenham acabado. A Rainha Tvarivich é uma Theurge.

Os xamãs das Cabanas do Sol e da Lua são sempre Theurges. Eles servem aos Celestinos e suas proles, assegurando-se que a vontade dos espíritos seja ouvida na corte.

Philodox — As Asas do Falcão

Esses filósofos são como as asas do Falcão, pois nos levantam e nos mantêm acima de conflitos tolos das outras tribos, focando nossa intenção sempre no grande

panorama. Todo o pensamento deles é voltado em encontrar compromisso onde outros só vêem conflitos e eles aconselham a necessidade onde outros procuram evitar. Um grande número de nossos reis e rainhas vem desse augúrio e seus reinados são notórios por sua longevidade, se não valor.

Os regentes das Cabanas do Sol e da Lua são sempre Philodox. O temperamento deles serve melhor para organizar os esforços dos outros, pegando cada um sempre pela sua melhor habilidade do que pelo mel em suas palavras.

Galliard — O Bico do Falcão

Os bardos servem como bico do Falcão, vociferando a mensagem de honra para o mundo inteiro, mas também criticando falsamente com discernimento razoável e ações. A coragem deles de falar o que pensam não importando o custo é em honra ao Falcão, que jamais pode ser silenciado. Ele raramente fala, mas quando o faz, todos os seres escutam. E assim é com nossos bardos; eles encenam menos do que os Galliards das outras tribos, mas os contos deles são ricamente ornamentados, destinados a durar eras.

Galliards não chegam ao trono com frequência; aqueles que de fato servem como reis com frequência provaram por si mesmos serem bem queridos e populares entre seus súditos, odiados por seus inimigos.

Os escudeiros das Cabanas do Sol e da Lua sempre são Galliards. Eles são os guardiões do conhecimento, a maioria dedicada em catalogar os heróis e fetiches da tribo, e dando voz a seus feitos.

Ahroun — As Garras do Falcão

Finalmente, os guerreiros dos Presas de Prata são as garras do Falcão, rendendo nossas presas ou pegando-as com firmeza para que assim não fujam de nossa justiça. Nada que pode retirar tal guerreiro de seu dever e de sua precisão é inarrável, como o mergulho do Falcão. A maioria de nossos reis tem sido Ahroun, pois seu dever de liderar outros Garou requer poder e músculos e resolução implacável. Eles enfrentam muitos desafios e a maioria os vence. Os mais sábios instigam seus rivais a clamar o desafio, assim eles podem declarar os termos; os Presas de Prata raramente escolhem o ludismo para decidir suas questões de liderança.

Muitos senescais da tribo agora são Ahroun. No passado, quando o mundo não estava tão em perigo como hoje, os Ragabash pegavam esse papel, mas não mais. Os Ahroun são mais capazes do desafio de ajudar um rei.

Crina-Noturna fala:

É bom e bem visto dar ao Falcão seu crédito, mas não devemos esquecer que esses são direitos de nascença dados por Luna. Os frutos de suas conquistas devem ser em último graças a ela. A Cabana da Lua trabalha em suas cerimônias para lembrar a Luna de que lembramos e a honramos, sempre que nosso augúrio lunar percorre o céu.

Costumes

Lorde Byeli fala:

Nossos costumes são nosso sangue vital. Sem eles, seríamos um pouco mais do que patéticos lordes se virando para segurar o pouco de poder que teríamos sobre as outras tribos. Com a força da tradição, anos e mais anos de rituais e cerimônias, nós não precisamos lutar: Mantenha-se nos nossos modos e o resto vai te seguir. Os antigos testes, triunfos e segredos de muitos lordes de sucesso são incorporados no conhecimento tradicional. É essa ligação com o passado, revigorada por visitas de nossos antepassados, que nos mantém longe dos erros do passado.

Casas diferentes adotam costumes diferentes, mas certos costumes são universais para nossa tribo. Eu tentarei discutir apenas aqueles costumes universais aqui. Existem muitas fontes para tal, mas os três que melhor conhecemos são dois livros e uma saga pictográfica. Os livros são *Os Caminhos dos Dias Antigos*, originalmente composto mais ou menos no mesmo tempo em que Hamurabi escreveu suas primeiras leis, e *Poderes e Privilégios*, composto pela Casa Olhos Cintilantes no início da Idade Média, mas adotado por muitas outras casas, inclusive a Inimigos da Wyrn. A outra fonte, a saga pictográfica, está cravada nas muralhas do Caern da Lua Crescente nos Montes Urais da Rússia. Ela contém muitos dos mais antigos conhecimentos escritos dos Garou.

Os Caminhos dos Dias Antigos é uma mera lista de cerimônias a serem encenadas durante certas tarefas, a maioria delas envolve o funcionamento do dia-a-dia de um caern ou regras comuns de hospitalidade que deveriam ser observadas entre as seitas dos Presas de Prata ou seita de outras tribos. Isto é, em certo sentido, a bíblia dos costumes cerimoniais. Tem sido acrescentado algo vez ou outra ao longo dos anos, mas não com frequência. Qualquer Presa de Prata em qualquer parte do mundo reconhecerá uma cerimônia deste livro.

O *Poderes e Privilégios* discute certas cerimônias, mas principalmente se preocupa com conselhos de liderança. Ele contém o código base das cortes ou estilos de liderança que discutimos com as Cabanas do Sol e da Lua. Ele tem sido adotado comumente no uso de muitas casas dos Presas de Prata Ocidentais, mas não é usado pela Coração Sábio, Topete Vermelho-Sangue ou até mesmo Lua Crescente. Não obstante, seus integrantes vão reconhecer as cerimônias e costumes deste livro.

Cerimônias

Diferente dos rituais, cerimônias não são encenadas por qualquer propósito mágico ou sobrenatural. Eles são rituais sociais designados para nos lembrar de nossa tradição e manter consistência de cultura ao redor das vastas distâncias geográficas. Elas são com frequência encenadas para agradar Hélios e seu senso de ordem e de propriedade. Ele nos ordena a manter dias bem

ordenados e assim formalizamos muitas funções comuns, desde agradecimentos a convidados, preparar uma mesa de jantar até apagar as lâmpadas à noite.

Reis ou lordes raramente encenam essas cerimônias; a prática delas é dos Presas de Prata que não têm importante posto ou que, claramente, têm talento para formalidade. Entretanto, mesmo que não seja exigido de todos os Presas o uso de tais cerimônias, é requisitado que saibam a prática, pois nenhum dia passa sem que tenhamos que praticar alguma cerimônia, sejam elas a convocação dos Garou da região para instruções diárias do caern ou meramente agradecer Hélios pelo dia ensolarado, ao invés de um dia nublado.

Com frequência, essas cerimônias são praticadas com pouca precisão e sem paixão ou significado. Muitas delas perderam o sentido, presas a rituais do passado que foram perdidos por nós. Consequentemente, as outras tribos clamam que somos meramente observadores de rituais vazios, uma acusação não totalmente infundada. Quisera que fosse de outra maneira.

Crina-Noturna fala:

A Cabana da Lua é tão preocupada com as cerimônias quanto a Cabana do Sol, mas de um modo diferente. Somos mais preocupados com os verdadeiros rituais que com cerimônias formais, embora nós, de fato, pratiquemos inúmeras delas em nossos procedimentos e na corte. Mas a obsessão pelas cerimônias em cada aspecto da vida é mais uma característica da Cabana do Sol. Não confunda essa tendência para a vida sagrada e mais ritualizada das outras tribos, como os Uktena e Wendigo. Essas cerimônias são feitas menos como celebração de antigos padrões perdidos por espíritos do que para formalizar métodos de fazer com que as coisas sejam feitas. Acho que vocês Ocidentais tem uma frase: "Quão tolo".

O Ritual da Realeza

Lorde Byeli fala:

Nós praticamos muitos dos rituais que praticam as outras tribos, mas temos um antigo ritual que elas não têm: o Ritual da Realeza. Eles podem ter um ritual similar, por onde reconhecem seus novos líderes, mas estes rituais não são os mesmos. O Ritual da Realeza reconhece um rei diante do Sol e da Lua, ordenado com um privilégio ancestral da Aurora dos Tempos, imaculado pelas eras.

O ritual leva um dia e uma noite inteira para ser realizado, como você bem sabe, meu senhor. O horário escolhido para realizar o ritual é normalmente o primeiro ciclo crescente do augúrio do novo rei. É um mau agouro caso, durante a parte do dia do ritual, o sol não apareça. Costumeiramente, então, é requisitado que o novo rei encene alguma penitência a Hélios, para ganhar sua graça.

Se houver dois ou mais reclamantes pelo trono, as Cabanas do Sol e da Lua se encontram com o senescal e discutem os méritos de todos os candidatos. Se algum candidato se mostra indigno nessa reunião, ele é

removido de sua candidatura. Aqueles que permanecem devem decidir quem é o rei por desafio. Geralmente é um jogo de gato e rato para ver quem irá primeiro ceder seu temperamento e desafiar o outro, permitindo assim que o desafiado escolha os termos. Aqueles candidatos a rei que escolheram o ludismo — e venceram — são geralmente vistos como reis fracos, a menos que eles possam provar que são fortes durante seu reinado.

Não é preciso dizer, que ao vencedor do desafio é dado o título e ele participa do Ritual de Realeza encenado por ele e os xamãs das cabanas, com o Mestre de Ritual de sua seita também presente, isso se ele ou ela não for também um dos xamãs.

Crina-Noturna fala:

Há momentos quando a confusão surge e o resultado não é claro. Foi me revelado por seus companheiros de seita todo o conto sobre sua ascensão ao trono, e sei que Arkady lhe venceu no desafio, mas não conseguiu vencer a Coroa de Prata, o que provou que ele não era mesmo merecedor de governar. Veja, artefatos espirituais raros como a Coroa, ou eventos espirituais, tais como um súbito eclipse solar ou lunar durante o Ritual de Realeza, podem tumultuar os resultados, colocando a legitimidade do pretense rei em dúvida. Nós aderimos a tradição e os costumes, mas reconhecemos que eles podem mudar pelas vontades dos espíritos.

Assembléias e Celebrações

Lorde Byeli fala:

Nós algumas vezes participamos de assembléias dos outros, para descobrir o que está ocorrendo em suas tribos e para legitimar aqueles eventos que eles consideram atravessar as barreiras tribais. Nem sempre somos bem vindos, mas a tradição às vezes nos permite participar ainda assim. Fica a cargo de cada Presa de Prata determinar se insistir no assunto é ou não uma idéia sábia.

Quando necessário, fazemos assembléias para reunir todos os nossos súditos em uma área e passar uma missão ou tarefa para eles, especialmente se a presença da Wyrn ameaça a área.

Nós realizamos dois grandes eventos a cada ano, nos dois solstícios. A Cabana da Lua tem a celebração do Solstício de Inverno e todos os outros Garou são convidados. É um momento de diversão e paixão, um dos raros momentos em que nos permitimos sorrir e brincar. Até mesmo permitimos que membros das outras tribos zombem de nós com máscaras e atuações, rindo mesmo das personalizações mais ridículas de nossa majestade. Nesse tempo, os Senhores das Sombras tentam testar nossa vivacidade transformando a brincadeira de boa natureza em um grave insulto, mas controlamos nossa Fúria e rimos disso, até mesmo conjurando espíritos da risada de antemão, para que transformem nossos rosnados em sorrisos. Porém, isso nem sempre funciona e brigas acontecem, mas até mesmo o mais vil dos líderes dos Senhores das Sombras raramente perdoa as provocações de seus seguidores e acaba com a luta indo embora.

O Solstício de Verão é mantido pela Cabana do Sol e é aberto apenas aos Presas de Prata. É nosso tempo de renovar nossos juramentos a Hélios e Luna e jurar nossa fé a eles novamente, agradecidos pela lealdade incondicional deles durante os séculos.

Crina-Noturna fala:

O Solstício de Inverno é mais do que uma época de celebrar com as outras tribos; é uma oportunidade de aprender seus segredos. Nossa Cabana usa a informalidade da assembléia para entreter os outros em conversas aparentemente inocentes, mas na verdade interessadas nas grandes coisas que estão acontecendo em suas seitas. A medida que nós aprendemos mais, nós, gentil e sutilmente, procuramos por segredos mais profundos. Por fim, de todos os convidados da assembléia, um ou dois irão inadvertidamente nos dizer algo que eles gostariam de deixar em segredo. Nós fingimos que não descobrimos nada e esperamos — se possível — até muitos meses depois para usar a informação, para convencer o orador acidental de que não ouvimos nada, para que ele não mantenha sua guarda muito fechada no próximo solstício.

Sei que isso parece um escândalo, mas é como um reino é governado. Um rei nunca render-se a tais táticas; é para isso que estamos aqui.

A Litanía

Lorde Byeli fala:

Nossa tribo foi a principal responsável pelo Pacto e pela Litanía. Não podíamos governar todas as tribos à distância, então achamos melhor dar a elas firmes guias com as quais eles se governassem até que emissários de nossa tribo pudessem se juntar a eles ou migrar para territórios próximos. Não tínhamos idéia da gama de interpretações que leis tão simples poderiam gerar. Os filhos são bem criativos ao evitar as regras que seus pais colocam para eles; as outras tribos são como crianças quando é hora de honrar nossas regras.

Claro que nós não criamos a Litanía sozinhos. Gaia a inspirou e é a lei Dela moldada com palavras. Quebrar qualquer dos seus mandamentos é pecar contra Gaia. Como tradutores iniciais e reforçadores de Sua vontade, nossa “interpretação” da Litanía é claramente a mais correta.

Não Te Acasalarás Com Outro Garou

Todos os Garou conhecem a punição por quebrar esse mandamento: o nascimento de um Garou impuro. Essas pobres criaturas trazem vergonha para todos nós, pois eles são as lembranças vivas de que não podemos controlar nossas paixões em nome de Gaia. Aqueles que cometem tal pecado devem ser isolados e marcados por isso: a marca do quebrador de juramentos deve ser gravada em suas costas, onde eles não podem apagá-la. Quanto aos impuros, não podemos culpá-los, mas também não podemos chamá-los de outra coisa além de impuros. Eles devem receber um lugar na sociedade Garou, mas entre os mais baixos.

Combate a Wyrn Onde Ela Estiver e Sempre Que Proliferar

Auto-explicativo. De todas as tribos, nós travamos a maioria dos combates da Nação Garou contra a Wyrn e suas encarnações. Fomos quem mais sofreu nos dias antigos devido a suas depredações, ficando para combater seus exércitos para que os outros pudessem escapar para novos, e livres, territórios. Mas a Wyrn logo chegou até essas terras e as outras tribos tiveram que combatê-la por si só, sem a nossa liderança. Algumas o fizeram bem, provando-se dignas, enquanto outras falharam e morreram.

As outras tribos nos acusam de coisas tão terríveis como “insanidade” e “loucura”. Isso é mera covardia. Eles temeram atacar a Wyrn quando nós a identificamos e então, surgem com qualquer desculpa para evitar combatê-la. Eles dizem que nós somos os últimos a atacar, ordenando que outras tribos conduzam os ataques. Falso. Se não estamos nas linhas de frente é porque nosso povo precisa observar todo o campo de batalha e direcionar o ataque de muitos.

Respeita o Território do Próximo

Tecnicamente falando, com a voz de uma antiga autoridade, todas as terras são nossas. Nós somos os líderes da Nação Garou. As outras tribos mantêm suas terras graças à nossa permissão. A verdade é que não podemos forçar as outras tribos, que aproveitaram da falta de nossos reforços como uma confirmação de suas reivindicações. Se e quando acharmos necessário reivindicar nossas terras, nós o faremos. Até lá, praticamos o governo da força e respeitamos esses territórios das tribos como se eles fossem deles.

Se somos exemplares da Litanía, devemos dar o exemplo às outras tribos de como elas devem se comportar. Ao respeitar seus territórios como se fossem delas, as outras tribos farão o mesmo com nosso território e com os territórios de outras tribos, e assim mantêm a trégua entre nosso povo.

Aceita uma Rendição Honrosa

Um dos mais maltratados mandamentos da Litanía pelos outros, e ainda assim, para nós, um dos mais invioláveis. Como filhos do Falcão, honra é nosso mandamento. Se alguém age com honra, ele deve ser honrado da mesma maneira. Não há outra interpretação aceitável. Se a pessoa é conhecida como desonrada, mesmo que ele fale com honra, nós não estamos sob obrigação alguma de tratá-lo honrosamente — não somos tolos. Mas aqueles que são verdadeiramente honrosos merecem nosso respeito.

É fácil aceitar uma rendição honrosa de um Garou de classe baixa. É difícil de oferecer a mesma rendição. Se nós perdemos um desafio para uma pessoa honrosa, devemos honrosamente oferecer nossa rendição. Não é fácil, claro, e muitos de nós geralmente optam por nunca se render, sem importar a honra envolvida.

Submete-te aos Garou de Posto Mais Elevado

Outro mandamento óbvio e inviolável. Como senhores de toda a Nação Garou, nossa tribo naturalmente tem a posição mais alta, mesmo que outras tribos se recusem a aceitar o fato algumas vezes. Nós merecemos a submissão dos demais, apesar de que nós não a esperamos. Novamente, o governo da força.

Contudo, também devemos reconhecer as hierarquias dos outros. Mesmo que sejamos seus senhores, eles possuem suas próprias estruturas tribais e de matilha que devemos respeitar. Assim, alguém que possua posto maior que o nosso merece nossa submissão, mesmo se ele for um Senhor das Sombras. Pouco esse mandamento significa para você, ó rei, pois não há ninguém de posto mais alto que você nesse continente, e, talvez, apenas uma pessoa de posto igual ou maior: a Rainha Tvarivich. Há, claro, o Senhor das Sombras Konietzko, mas sua relação para com ele é de cima para baixo, a menos que você opte por fingir que ele é seu igual, para propósitos do governo da força.

Oferece o Primeiro Quinhão da Matança ao de Posto Mais Elevado

Esse é um mandamento tradicional destinado a reforçar o direito dos líderes como líderes. Raramente eles aceitam o primeiro quinhão, normalmente dando-o para aquele que o capturou. Mas a cerimônia deve ser mantida, para nos livrar da completa anarquia.

Por “matança”, esse mandamento não se refere apenas à presa, mas também a objetos: tesouros e artefatos encontrados ou conquistados. Por direito, o líder tem a primeira escolha em qualquer tesouro.

Não Provarás da Carne Humana

Os Animais Ancestrais todos fizeram pactos na Aurora dos Tempos determinando quem poderia devorar quem. Os humanos não fizeram tal pacto, pois eles não tinham nenhum espírito Ancestral para tomar tal decisão por eles. Eles eram solitários, com apenas aqueles aliados que conseguiam fazer no mundo ou com aqueles espíritos que sentiam pena deles. Não é surpresa de que se alimentavam tão pobremente, sem o guia de um espírito Ancestral.

Não é sábio comer a carne de qualquer ser cujo Ancestral não fez tal pacto. Não apenas corre o risco de enfurecer o Ancestral, como também corre o risco da mácula da Wyrn — pois é uma prática da Wyrn devorar tudo, especialmente os que não fizeram pactos. Comer humanos é algo corrupto, pois simboliza a fome devoradora da Devoradora de Almas. Por essa razão, não permitimos nenhum Garou comer carne humana, seja ele hominídeo ou lupino.

Respeita Aqueles Inferiores a Ti: Todos Pertencem a Gaia

Esse é um mandamento difícil, pois nem sempre é fácil demonstrar respeito para com aqueles que violam a Litania. Ainda assim, é nosso dever fazê-lo. Não governamos sozinhos e sim através da graça do Sol e da Lua e comando de Gaia. Não governamos para nosso auto-engrandecimento ou egoísmo. Portanto, não importa se eles realmente nos respeitam; nós devemos respeitá-los. É a coisa correta a se fazer.

Ainda assim, é difícil.

Não Erguerás o Vên

Aprendemos essa lição há muito tempo, quando andamos entre os humanos em suas próprias formas. Eles não podem sobreviver ao nos ver em nossa glória — tal era o preço por quebrar a maldição da Weaver, quando nós nos voltamos contra aqueles que havíamos ensinado e assassinamos seus líderes. Ainda assim, esse mandamento é quebrado nesses dias, pois é cada vez mais difícil de combater a Wyrn onde ela está e sempre que se prolifera sem ficar na visão dos humanos — pois a Wyrn geralmente se aninha entre eles.

Por alguma razão que ainda não descobri, muitos do nosso povo sofrem da Harano, o devastador desespero que impede que eles ajam ativamente contra qualquer coisa que os ataca. Talvez seja devido as várias perdas que nossa tribo sofreu durante os anos ou o esmagador peso da responsabilidade que carregamos pelo bem de toda a Nação Garou. Independente disso, alguns desses indivíduos têm ignorado esse mandamento, forçando-nos a caçá-los e incinerá-los.

Não Serás um Fardo Para Ten Povo

Muitos dizem que ignoramos esse mandamento. Claro, esses são os mesmos tolos que nos acusam de loucos. Eles dizem que, ao permitir que nossos insanos governantes mantenham seus tronos, nós “suavizamos suas doenças”. Certamente, houveram aqueles governantes que tornaram-se decididamente enlouquecidos, tais como o seu predecessor e o pai da Rainha Tvarivich. Desconheço a causa dessa doença, mas não é nem de perto tão endêmica quanto as outras tribos dizem.

Portanto, não vejo brecha nesse mandamento. Tenha um rei tornado-se realmente doente, além da cura, então sim, ele deve ser deposto. Mas é algo raro e não aconteceu recentemente.

Crina-Noturna diz:

Lorde Byeli tem, talvez, a mais comum forma de loucura entre nós: uma ignorância voluntariosa. Ele sabe tão bem quanto você ou eu que nosso povo de fato sofre de uma insanidade que fica cada vez pior. Ele não quer aceitá-la. Se sua seita tivesse seguido esse mandamento mais cedo, talvez você fosse rei sem precisar da Coroa de Prata.

Pode-se Desafiar o Líder a Qualquer Momento em Tempos de Paz

Lorde Byeli fala:

Certamente reis podem ser desafiados. Até mesmo o Falcão nos lembrou disso quando ofereceu seu pacto. Mas não é nosso costume fazê-lo. Pois os tempos de paz são raros. É um grave risco acabar com uma liderança bem sucedida apenas porque a Lítania permite. Claro que, se a liderança não é bem sucedida, então sim, os Presas de Prata estão livres para tentar depor seus líderes. Porém, nós equipamos nossos reis com os maiores fetiches e Dons conhecidos por nossa tribo; eles não são fáceis de se desafiar.

As outras tribos, algumas vezes, buscam usar esse mandamento para derrubar nosso governo da Nação Garou. Ridículo. Esse mandamento foi feito para permitir o “alfa” a ser derrubado por alguém melhor do que ele, caso ele fique velho ou fraco, não para abolir nosso relacionamento sagrado com Hélios e Luna como os únicos líderes divinos dos Garou.

Não Desafiarás o Líder em Tempos de Guerra

Inviolável. Fazer isso é um ato de idiotia, pois quem arriscaria mudar um governo durante uma época de crise marcial? Que cada hora de todos os dias seja, hoje, um tempo de guerra é indiscutível. Portanto, o mandamento anterior é quase nunca aplicável. É sempre guerra, até que as cinzas das chamas do Apocalipse se acabem e surja um novo mundo.

Não Tomarás Qualquer Atitude Que Provoque a Violação de um Caern

Os caerns são muito sagrados para se permitir que sejam feridos. As outras tribos interpretam a “violação” de maneiras muito diferentes. Nós, no entanto, vemos o que ela claramente significa: não permita que outros maltratam um caern, seja permitindo que a Wyrn se aproxime demais ou falhando em usar seus recursos para defender Gaia. Esse último ponto é uma das principais razões que tivemos para tomar caerns em certos locais da Europa e das Américas. As outras tribos uivaram de fúria por nossa “presunção”, mas a Lítania claramente pede por ação em tais questões. Sentar em um caern e recusar usar seu poder para abastecer a luta contra a Wyrn é tanto uma violação quanto permitir que a Wyrn assuma uma residência em seu interior.

Reinos do Mundo

Existem muitos lugares no mundo que estão sob a nossa influência — existem ainda mais lugares que não estão. Não podemos, pessoalmente, governar todos os territórios; nós devemos deixar algumas dessas áreas aos cuidados das outras tribos, mesmo sendo contrários a aceitar as definições delas de “cuidado”.

Falarei aqui apenas de nossos reinos, aquelas áreas claramente reconhecidas como pertencentes aos Presas de Prata e onde as outras tribos estão sob nossa jurisdição. Saiba que muitas áreas adjacentes estão sob

nosso nominal, se não real, governo.

Rússia — A Pátria Mãe

Somos novamente fortes em nossa amada Pátria Mãe, terra natal dos Presas de Prata. A Rainha Tamara Tvarivich lidera a Seita da Lua Crescente, mantendo o caern mais antigo do mundo, em um exuberante vale dentro dos Urais, intocado pelos humanos.

Minha seita adotiva, a Seita do Pássaro-de-Fogo, governa um caern em Zagorsk. As outras tribos respeitam e aceitam nosso papel como os “Primeiros Entre os Maiores”, reconhecendo que mantivemos nossa promessa como líderes e protetores da Nação Garou. Nós estávamos na frente das piores batalhas e a Rainha Tvarivich foi fundamental na morte de um dos Zmei. Arkady também liderou muitas vitórias, antes de finalmente se provar fundamental na destruição do dragão da Croácia, Jo’clatth’mattric.

A Cortina das Sombras, erguida pela temida Bruxa, Baba Yaga, isolou nosso país por muitos anos. Não podíamos partir, pois uma estranha barreira evitava nossas viagens e até mesmo impedia qualquer tentativa de escape. Apenas nossos Parentes podiam ir e vir, desde que nossos inimigos não soubessem quem eles eram. Alguns foram descobertos e mortos atravessando as fronteiras e, assim, proibimos nossos Parentes de partir. Até mesmo os espíritos não podiam penetrar a Cortina e, então, ficamos presos por anos sob um negro manto do mal.

Mas nunca sucumbimos. Alguns de nós caíram em Harano, mas a maioria seguiu, batalha por batalha, recusando-se a ceder ao exército de Sanguessugas que nos caçava. Por fim, a maré virou-se contra a Bruxa. Ela foi devorada por forças desconhecidas por nós, mas usamos a confusão de sua morte para abrir um buraco nas defesas de seus aliados, buraco que eles nunca conseguiram suprir. Rompidos e espalhados, nós os caçamos por toda a Rússia, matando-os um por um. Alguns nos escaparam, mas estamos eternamente vigilantes por sua volta. Eles não escaparão uma segunda vez.

Com a Rainha Tvarivich novamente unindo o país, sua jornada para cumprimentá-la, meu senhor, vem em um momento auspicioso. Novamente, rogo para que você primeiro encontre com o líder de minha seita, Rustarivich, que pode agir como um guia para você na Pátria Mãe.

Crina-Noturna fala:

Lorde Byeli modera suas palavras. Falarei diretamente. Pedimos que você, Rei Albrecht, encontre com nosso líder e faça uma aliança com ele. Ele estará ao seu lado quando você encontrar Tvarivich. Dessa forma, você vai com uma posição de poder e apoio, não como um estrangeiro ignorante da balança de poder na Pátria Mãe. A rainha não ficará satisfeita, mas compreenderá e o respeitará por isso. Saiba: nós sinceramente amamos a rainha, mas não desejamos que nosso próprio senhor torne-se um regente sob seu poder. Ele deve permanecer separado a ela, aliado, mas não submetido. Você é seu



melhor aliado para isso, ó rei.

Europa Ocidental

Lorde Byeli diz:

Eu já falei dos problemas na Inglaterra entre as Casas Olhos Cintilantes e a Uivo Austero. A maioria dos caerns estão, agora, nas mãos da Olhos Cintilantes, controlados, claro, até que seus antigos senhores se provem capazes de mantê-los longe da mácula da Wyrn. Mas a maioria desses senhores não mostram suas faces, escondendo-se com sua rainha.

A França é governada principalmente pela Olhos Cintilantes, assim como a Espanha. A Grécia ainda tem uma seita da Coração Sábio, mas ninguém ouviu falar dela desde o aparecimento de Jo'cllath'mattric. As vizinhas Fúrias Negras nos disseram que eles ainda existem, mas que simplesmente buscam a solidão, recuperando-se de ferimentos causados nas guerras recentes.

As outras tribos na Europa aceitam o tradicional governo e presença dos Presas de Prata com poucas reclamações. Afinal de contas, eles estão por lá desde antes da Idade Média. Porém, elas espalham terríveis rumores sobre as táticas da Casa Olhos Cintilantes, e alguns Presas de Prata suspeitam que essas outras tribos, os Filhos de Gaia de Provença em especial, estão abrigando membros da Uivo Austero. Se isso for verdade,

a Olhos Cintilantes não aceitará mais tal impertinência — essas tribos não têm motivos para interferir em nossos assuntos tribais, especialmente quando a acusação de mácula da Wyrn foi levantada. Aqueles pegos abrigando Presas da Uivo Austero serão punidos.

O Oriente Médio

As seitas governadas pela Casa Coração Sábio na Turquia, Irã e outros países do Oriente Médio são nossos únicos caerns nessas terras. Pouco sabemos sobre como a Coração Sábio mantém essas seitas contra a hegemonia humana da região. Seria um interessante curso de estudo descobrir o que há por lá. Talvez quando meu serviço com a seita estiver finalizado eu vá até lá para ver com meus próprios olhos.

Crina-Noturna fala:

Sou desconfiada do Rei Tariki, pois ele é um Sacerdote do Marfim e temo que ele aprofunde-se em segredos não destinados aos Garou. A natureza oculta de suas seitas me preocupa. Vejo-me desejando que a Olhos Cintilantes prestasse menos atenção na já destruída Uivo Austero e virasse sua atenção para as misteriosas atividades dessa Casa.

As Américas

Lorde Byeli diz:

Eu conheço um pouco dessa terra, já que a estudei

antes de me mudar temporariamente para a Rússia. Eu reuni as notícias que pude em meu retorno ao oeste, mas certamente conheço menos que você, meu senhor. Você inverteria os papéis e me ensinaria sobre esse território?

“Sim, claro,” disse Albrecht, ajeitando-se em seu assento. “Vejam os. Aqui, você tem o Protetorado do Norte, governado por mim. Território da Casa Inimigos da Wyrn. Mais ao sul, a caminho de Virgínia, não muito distante de Washington, há outra seita da Inimigos da Wyrn, que mantém um olho sobre a classe política, por assim dizer.”

“Ao norte, no Canadá, você tem o território da Coração Irrompível. Eles também têm um grande caern próximo a Chicago, onde seu rei governa. Ele é um cara decente. Cyrus-o-Careca. Gosto dele, apesar de que não posso dizer que nos encontramos com frequência. Seu povo tem outra seita mais ao oeste, a caminho do Colorado.”

“Isso me leva até outra seita da Inimigos da Wyrn, aquela no norte da Califórnia. Ela não é grande, mas é um tesouro. É a única das nossas seitas nos Estados Unidos liderada por lupinos. Eles tentam evitar as madeiras longe de suas antigas florestas e estão conduzindo um esforço multirracial por lá. Dou a eles toda a ajuda que posso.”

“Sei,” disse Lorde Byeli. “E o que você diria ser a maior ameaça na América?”

“Essa é fácil: a Wyrn Profanadora. Acho que ela aprofundou suas garras mais aqui do que na Europa. Ela se alimenta de ignorância e nós, com certeza, damos muito disso a ela. Claro que nós também damos mais sofrimento a ela aqui do que ela teria na Europa: nós não nos sentamos em nossas mãos debatendo sobre o que fazer ou sobre como formar uma coalizão; nós simplesmente arregaçamos nossas mangas e atacamos a maldita onde quer que a encontremos. Encontrá-la é a parte difícil, pois ela consegue ser bem oculta.”

O Leste

Lorde Byeli fala:

A única outra região digna de nota para o nosso povo é o Leste, no qual incluo a Austrália. Membros da Uivo Austero ainda governam por lá, ferozmente negando a acusação da Olhos Cintilantes sobre a mácula da Wyrn. Eles até mesmo desafiaram Rei Calvin a fazer tal acusação na frente deles. É um desafio que eles querem, mas a Olhos Cintilantes não possui os recursos para dar isso a eles do outro lado do mundo.

Há também alguns Presas de Prata da Topete Vermelho-Sangue na Austrália, governando seus Parentes asiáticos imigrantes, mas eles não têm lugar algum como base de poder em relação às outras tribos. Seu poder principal ainda é na Índia, mas é lá onde eles sofrem sua trágica maldição, onde ninguém parece ser capaz de gerar filhotes Garou. Qualquer um pode perceber que, se isso continuar, logo não haverá Presas de Prata na Índia. Creio que Tvarivich está ciente disso e que falou a alguns dos seus sobre imigração, para ver se

eles podem ajudar a Topete Vermelho-Sangue e, caso não possam, tomarem seus caerns antes que eles os percam por falta de defensores.

Pelo resto da Ásia, nossa tribo é rara. É território dos Portadores da Luz Interior e também das cortes dos Fera Orientais, que são muito mais unidos por lá contra o nosso povo do que em qualquer outro lugar.

Governando a Nação Garou

Nós sofremos com nosso papel como líderes com tranquilidade, na maioria das vezes. Ser um líder significa ser cruel algumas vezes — ou assim é visto pelos outros que não compreendem o propósito de nossos deveres ou o quadro geral, o qual somos forçados a enxergar de nossa alta posição.

Caso eu tenha feito uma escassa menção às outras tribos em meus ensinamentos, não foi para menosprezá-las. É apenas que, uma vez que há tantos deles e apenas um de nós, não podemos nos portar como os favoritos e devemos tratá-los igualmente. Isso geralmente significa ignorar as súplicas de uma tribo para que escutemos os sussurros mais raros de outra.

As outras tribos sempre reclamarão sobre os nossos governantes, não importando quão justos ou verdadeiros eles sejam. Devemos nos acostumar com isso e aceitar, sem permitir que suas reclamações nos deteriore. Eles interpretam isso como um insulto, uma ignorância desejosa de seus desejos ou sabedoria. Não mais. Mas você certamente já ouviu a estranha parábola humana sobre o garoto que gritava a vinda do lobo. As outras tribos ainda têm que aprender que, se eles reclamarem sobre todos os governantes, bons ou maus, como podemos confiar no julgamento delas sobre qualquer assunto? Elas devem provar sua discricção e aceitar os governantes apropriados antes de receberem nossa atenção quando questionarem os líderes impróprios.

Falarei sobre cada tribo individualmente. Suas experiências na América podem ter lhe ensinado atitudes diferentes das que apresentarei. Só posso fornecer-lhe a perspectiva do Velho Mundo.

Tribos Negras

De todas as outras tribos, talvez sejamos nós quem as mais respeitam. Não que concordemos com elas na maioria das vezes — na verdade, raramente concordamos. Mas a atitude direta e a postura leal as tornam honradas aos nossos olhos. Porém, elas desprezam nosso sistema “patriarcal”. Apesar delas respeitarem nossas rainhas, elas ainda parecem preferir serem governadas por um conselho de anciões do que por um único rei ou rainha. Isso é um fardo para elas suportarem, não para nós.

Interessantemente, a Casa Coração Sábio se dá muito bem com elas na Grécia, apesar de que eu suspeito que seja por que as seitas da Casa não tentam governar as

seitas das Fúrias Negras e parecem mais preocupadas com estudos introspectivos da história antiga.

Sua companheira de matilha, Mari Cabrah, me atacou como uma típica Fúria Negra. O fato de você se dar tão bem com ela é um bom sinal para nossa tribo. Não compreendo esse seu sorriso amarelo. Interpretei algo errado?

Roedores de Ossos

Os Roedores de Ossos pelo menos conhecem seu lugar, diferente dos Andarilhos do Asfalto. Eles podem ganhar de tempos em tempos, mas eles ficam desconfortáveis em qualquer outra posição além de seu papel como os últimos entre nós. Devo dizer que eles comem muito pior, no aspecto material, no Mundo Novo do que no Velho, mas aqui eles parecem ser melhor tratados. Uma estranha mudança.

Eles se acasalam com mestiços, tanto humanos quanto lobos. Eles fedem como esgotos e sua fala é repleta de vis injúrias. E ainda assim, eles estão sempre alertas sobre os mais sutis odores da Wyrn. Como eles vivem próximos aos locais onde ela normalmente surge — os poços de miséria humana — eles estão melhor posicionados para anunciar seu aparecimento. Quando eles executam bem essa tarefa, eles recebem a recompensa devida de nossas mãos. Se eles falham na tarefa, eles precisam ser lembrados de sua serventia para nós e por que toleramos sua presença.

Filhos de Gaia

Talvez antes tenha existido um lugar para esses gentis Garou, mas aquele mundo acabou há muito tempo, quando a Wyrn saiu de seu covil, espalhando chamadas tóxicas e outros males. Não devemos oferecer misericórdia a esse inimigo e estar sempre alerta para dizer não a piedade que ele suplica. Os Filhos de Gaia rapidamente oferecem a piedade, poupando criaturas que estariam melhores mortas. Não devemos mimar ou perdoar tais ações, pois elas colocam todos nós em risco.

Há, obviamente, lugar para a piedade dentro da Nação Garou, quando nós lidamos com súditos errantes que cometem erros mesmo quando seus corações são puros. Você exibiu tal piedade para com o nosso Lorde Arkady e eu o respeito imensamente por isso, pois isso permitiu que ele retornasse à Pátria Mãe e nos ajudasse a libertá-la da tirania. Isso permitiu que ele se redimissem em combate. Por esse motivo, sua piedade foi sábia.

Mas os Filhos de Gaia oferecem a piedade a qualquer coisa, sem discriminação ou sabedoria. Seus corações ainda se encontram na Aurora dos Tempos. Temo que tamanho idealismo será a morte de todos nós.

Fianna

Apesar do seu gosto por humor e sátira geralmente ouriçar nossos pêlos, é melhor que riamos com eles em troca, pois são fiéis aliados quando nós ganhamos uma causa. Nós, ocasionalmente, devemos lembrá-los de seu lugar — algo que eles se recusam a admitir — mas quando eles estão “na mesma sintonia” que nós, nossa

aliança é formidável.

A Uivo Austero tinha uma relação de vai-e-vem com essa tribo, pois eles dividiram terras por muitos séculos. Essa relação chegou a um fim atualmente; os Fianna retiraram a hospitalidade oferecida a essa Casa, em busca de escapar das investigações da Casa Olhos Cintilantes.

Talvez o que mais respeitemos nos Fianna seja a habilidade deles de manter sua cultura antiga; ela emerge deles espontaneamente, como se as histórias e lendas ainda vivessem como parte de seus espíritos, não registros separados escritos em um livro ou contados apenas pelos bardos. Sua habilidade de manter caerns é também admirável, nessa época de alianças mutáveis.

Mas cuidado com a espontaneidade deles. Antes deles se comprometerem com um assunto, eles preferem testá-lo de todos os ângulos. Tal fuga do comprometimento é sua falha.

Cria de Fenris

Os Crias talvez sejam a tribo com a qual nós compartilhamos a herança mais forte, pois nossas tribos viveram perto uma da outra desde os tempos antigos. Seus Parentes invadiram a Pátria Mãe há muito tempo e nós lutamos com eles até que os direitos sobre os rebanhos de procriação fossem definidos. Frequentemente, lutamos lado a lado para defender caerns de todo o mundo dos soldados da Wyrn.

Eles ainda respeitam nosso direito ancestral de governar, o que é mais do que pode ser dito sobre as outras tribos. Eles nem sempre honram tal direito, mas, em teoria, eles o reconhecem. Se nossos governantes se provam honrados e corajosos, os Crias irão aceitar sua liderança em assuntos multitribais.

Sua falha é que eles não respeitam a sabedoria caso ela não venha acompanhada pelo poder. Isso faz com que eles vejam fraquezas no que os outros conhecem como uma estratégia astuta.

Andarilhos do Asfalto

Esses tolos vivem no coração das cidades, enquanto nós preferimos seus arredores. Reconhecemos a necessidade de viver próximos aos nossos Parentes, para que possamos tentar guiar os líderes da humanidade, mas apenas nós sacrificaríamos tanto. Os Andarilhos do Asfalto não vêem seu exílio no labirinto da Weaver como um sacrifício: eles se deliciam ali.

Suponho que exista certa sabedoria nesse ponto, pois os Andarilhos do Asfalto claramente compreendem os espíritos da ingenuidade e tecnologia humana melhor do que qualquer outra tribo. Mas temo que eles se apaixonaram por esses espíritos. Onde antes era sua tarefa controlar tais espíritos para evitar que eles partissem sedentos pelos reinos espirituais, eles rapidamente esqueceram desse dever e persuadiram tais espíritos para seu próprio uso. Se os Andarilhos do Asfalto não provassem sua capacidade em enganar a Wyrn várias vezes, eu os chamaria de traidores.

Garra Vermelha

Respeite a pura Fúria e o desejo por combater a Wyrn deles, mas esteja ciente de seu ódio por humanos, pois eles geralmente o estendem aos Garou hominídeos. Eles, assim como os Filhos de Gaia, são relíquias de um tempo mais antigo. É um testamento de suas habilidades de sobrevivência que eles ainda andem por certas partes do mundo, mas seus dias estão contados. Não é um insulto dizer isso, pois todos os nossos dias estão em contagem regressiva para a perdição. Espero que para o bem deles, o mundo que virá após o Apocalipse purificar a mácula da Wyrn, seja um local para que seu povo viva, sem ser molestado pelos humanos.

Senhores das Sombras

Esses perversos enganadores antes tinham um dever que levavam muito a sério: de justamente desafiar nossa liderança, para encontrarem falhas em nossos métodos para que pudéssemos consertá-los e ficar mais fortes. Dessa forma, eles serviam não apenas à nossa tribo, mas também toda a Nação Garou. Em algum lugar de seu percurso, eles cometeram o erro de trocar seu papel como adversários e advogados do Diabo pelo papel de herdeiros do trono. Eles agora acreditam que sua tribo tem o direito de governar — pois, eles dizem, não há mais nenhum mandato divino sobre ninguém, e, portanto, apenas os mais capazes devem liderar. Essa afronta direta à óbvia ordenação dos Celestinos à nossa tribo é um insulto, pois diz que nenhum Garou é ordenado, que cada um deve lutar por si mesmo em um mundo de indivíduo contra indivíduo e que laços entre os membros de matilhas estão condenados.

Eu temo que outros Garou acreditem que a visão deles é mais verdadeira que a nossa. Tamanho é o engodo que eles praticam, a vil demagogia de mentiras que professam, que até mesmo os outros começaram a perguntar e questionar se o que eles dizem é verdade. A ironia é que eles sabem que os Senhores das Sombras são mentirosos, mas eles acreditam que todo mundo é um mentiroso — até mesmo a nossa tribo! Em tal mundo, por que não exaltar os melhores mentirosos entre nós?

Em nome da honra do Falcão, senão pela nossa própria, nós devemos calar suas bocas antes que eles sejam permitidos a blasfemarem mais insultos. Garanto que esse Konietzko de quem todos falam bem dos Balcãs parece ser um Senhor honrado, mas mesmo que seja, ele não é um típico membro de sua tribo.

Peregrinos Silenciosos

Muitos de nós acreditam que os Peregrinos conhecem o Segredo da Morte, mas eu não creio nisso. Que eles possuem alguma habilidade para caminhar nas terras dos mortos é indubitável, assim como é sua cultura sobre os espíritos do Mundo Inferior. Mas suspeito que isso não venha da posse de um segredo e sim de uma maldição. Se eles controlam a morte, por que então seus ancestrais não aparecem para eles? É claro que seus espíritos não vão para a Umbra que nós conhecemos,

mas talvez viagem para uma estrada mais escura para o Mundo Inferior, para compartilhar a eternidade com depressivos espíritos humanos. Pode tal maldição ser quebrada? Talvez apenas descobrindo sua causa essa pergunta possa ser respondida.

A tribo produz excelentes mensageiros e respeitamos suas naturezas estoicas. A Casa Coração Sábio certamente tem mais contato com eles do que eu tive na Rússia, mas eles raramente falam do que eles sabem para os outros Presas de Prata.

Portadores da Luz Interior

Nós antes buscávamos por sua sabedoria, recebendo-os bem em nossas cortes como conselheiros. Mesmo nessa época, já éramos plenamente cientes de seu gosto por abstrações e tomávamos cuidado com seus conselhos. Desde que eles deixaram a Nação Garou não sabemos o que pensar. Será isso um estranho plano para fugir de nosso governo? Para ficar em nossas costas e montar alianças secretas entre as tribos? Ou ainda pior: eles conspiram com as outras Feras contra nós?

Uma coisa é verdade: não confie em um Portador da Luz. Eles podem de fato ter muita sabedoria, mas ninguém pode saber se ela é genuína ou falsa. Se eles se afastaram de nós, seus próprios irmãos, do que mais se afastaram? Da Própria Gaia? Um lobo que caminha sozinho é algo auspicioso; sua solidão pode fazer com que ele busque por qualquer aliado que possa encontrar — até mesmo entre os servos da Wyrn.

Uktena

Eu agradeço o vasto e antigo conhecimento dessa tribo e o respeito. Mas não respeito sua dissimulação. Uma coisa é esconder algo das outras tribos, outra coisa completamente diferente é ocultar algo dos governantes da Nação Garou. Certamente, as trágicas histórias de seus Parentes coloriram suas relações com as outras tribos, mas isso não é desculpa. Eles precisam superar seu silêncio e compartilhar conosco o que eles sabem, para que juntos possamos planejar ataques contra a Wyrn.

Nós, no Velho Mundo, temos poucas, se é que temos alguma, relações com eles. Apenas raramente seus pesquisadores vêm até nossa terra, procurando por segredos e conhecimentos há muito enterrados. Eles inevitavelmente partem, assim que descobrem o que estavam procurando e assim, nós não ficamos mais sábios do que eles, apesar de que eles deixam algum conhecimento para nós.

Wendigo

Como sua tribo irmã mais velha, os Wendigo têm poucas relações conosco. Os Siberakh, uma pequena tribo que reivindica herança dos Wendigo e dos Presas de Prata, ainda se agarra em seus minúsculos caerns na ponta nordeste da Pátria Mãe. Eles são um grupo interessante e parecem combinar o melhor de ambas as tribos, mas isso é fácil: eles raramente saem pelo mundo para enfrentar a Wyrn e assim, podem facilmente manter os ideais que nunca são testados.

Em relação aos Wendigo, eu sei pouco sobre eles, exceto que eles são raivosos com os Garou europeus por tomarem seus caerns. Certamente estávamos envolvidos em tais conquistas, mas nós também evitamos que outros ultrapassassem suas fronteiras, defendendo o direito dos Wendigo de manter seus caerns ao norte. Por isso, eu suponho, eles nos odeiam menos que os outros.

As Feras

O que há para se dizer sobre as outras Raças Metamórficas? Uma vez que fizemos a eles o favor de exilá-los em terras ainda puras com a riqueza de Gaia enquanto ficávamos com os territórios mais corruptos próximos aos humanos, nós temos poucos negócios com eles.

Na Pátria Mãe, nós, claro, respeitamos o poder e resolução dos Gurahl, mas eles pouco fizeram para decidir o destino daquela terra. Apesar de que possa ser verdade que seus rituais evitaram que as piores das mágicas da Bruxa destruíssem a terra, nós raramente os vemos no campo e é difícil de dar crédito a eles sobre algo que nós pouco sabemos a respeito.

Os Corax reverenciam o Sol e, assim, nós lhes damos hospitalidade em nossos caerns naquelas raras ocasiões em que eles pedem por ela. Não respeitamos a maneira da qual eles “honram” Hélios — roubando por ele — mas nós compreendemos que, pelo menos na mente deles, eles fazem isso em nome de sua majestade.

Eu mesmo conheço quase nada sobre os homens-coiote, os Nuwisha. Não existe nenhum na Rússia, pelo menos do qual eu já tenha ouvido falar. Da mesma forma com os Bastet, que são principalmente encontrados na Índia e em outras partes da Ásia. Eu não gosto de suas atitudes, mas não posso falar baseado em experiências pessoais. A Topete Vermelho-Sangue desconfia deles, pois seus objetivos são diferentes, mas eles não buscam tirá-los de suas terras, pois eles parecem reconhecer que os homens-gatos preenchem algum tipo de cargo.

Existem outras Feras no mundo, mas como disse anteriormente, elas vivem em terras distantes de onde nós governamos. Eu já ouvi coisas horríveis sobre os Ananasi, os homens-aranha corrompidos pela Wyrn. O simples pensamento nisso me faz tremer. Se eles forem tão corajosos para fazer ataques em nossas terras, nós rapidamente os lembraremos do que klaives podem fazer com as teias da Weaver.

Crina-Noturna fala:

A Cabana da Lua tem mais negócios com as Feras do que a do Sol, pois eles tendem a viajar pela Umbra menos frequentemente do que nós. Nós, em certas ocasiões, encontramos as Feras no mundo espiritual e aprendemos mais sobre seus modos.

Acredito que os rumores que Lorde Byeli ouviu sobre os Gurahl sejam verdadeiros: seus rituais de fato ajudaram a manter os ciclos do mundo espiritual em ordem e, assim, afetaram também o mundo material. Se não fosse por eles, a Pátria Mãe não teria sobrevivido de seus anos sob a sombra da Bruxa. De fato, há uma razão

para a Rússia ter escolhido o urso como seu símbolo.

Seres Sobrenaturais

Lorde Byeli fala:

Existem outros seres sobrenaturais além dos metamorfos, espíritos e servos da Wyrn. Algumas dessas criaturas servem à Wyrn, mas a maioria o faz de maneira inconsciente e nem todos de seu povo são corruptos.

Sanguessugas

Nem todos os humanos morrem; alguns continuam em uma zombaria da vida, seus espíritos presos em seus corpos, mantidos por algum poderoso Dom ou encanto que não podemos decifrar. Eles se alimentam dos humanos, bebendo seu sangue como aranhas se alimentando de insetos. A metáfora é apropriada, pois ambos os seres estão associados com a Weaver. Ela, de alguma forma, enclausurou essas criaturas morto-vivas em uma forma de uma estase imortal.

É nosso dever acabar com sua existência sempre que pudermos, mas esteja avisado: eles são mestres do engodo e competem com nossa tribo para manipular os humanos. É melhor nunca confrontar um deles frente a frente, pois seus poderes podem sobrepujar seu julgamento e distorcer sua vontade para seus próprios fins. Melhor caçá-los durante o dia, pois os vampiros não podem suportar a luz de Hélios. É dito que o Sol os amaldiçoou há muito tempo, ofendido com a maneira em que eles enganaram a morte. O simples toque de seu brilho os transforma em cinzas.

Outra coisa sobre a qual você deve ser avisado: eles têm meios de controlar as vontades dos humanos, incluindo nossos Parentes. Observe seus Parentes humanos de perto para que eles nunca se tornem escravos de um Sanguessuga.

Fetcheiros

Certos humanos se tornam possuídos por um tipo de ser espiritual que nós ainda não compreendemos, um espírito aparentemente imortal, dos longínquos alcances celestiais da Umbra. Essa criatura se mescla com a alma humana e dá a ela vastos poderes sobre toda a criação de Gaia. Estranhamente, eles não necessariamente cheiram à Wyrn e nem todos eles parecem servir a Weaver.

Algumas vezes, esses magos aparecem em comunidades das quais nós observamos e geralmente eles parecem trabalhar em objetivos semelhantes aos nossos. Mas nem todos os magos concordam e alguns optam por controlar os espíritos da tecnologia — ou pior, criar novos espíritos com um simples pensamento.

É melhor evitar completamente esses magos, a menos que você tenha certeza de que tem tudo sob controle. Não podemos prever seus poderes ou planos. Ocasionalmente, eles são vistos perambulando a Umbra, mas eles geralmente desaparecem nos alcances celestiais. Algumas vezes, eles nem mesmo caminham com seus corpos, e sim enviam suas mentes incorpóreas pelo mundo dos espíritos. Isso é algo que não deveria existir.

Crina-Noturna fala:

Esses magos formam tribos entre si. Uma delas é chamada de Oradores-do-Sonhar. De todas as tribos dos magos, esta é a que mais respeita os espíritos de Gaia. De fato, eles geralmente se aliam com esses espíritos, apesar de ser em uma maneira diferente da nossa. Ainda aconselho que eles sejam evitados, pois alguns deles usam seus poderes para coagir os espíritos, uma vez que eles não podem conjurar os antigos pactos que armazenam a boa vontade e serviço dos espíritos.

Elfos

Lorde Byeli diz:

Apesar das fadas sempre terem sido incomuns, atualmente elas são mais raras do que nunca. Elas nem sequer parecem existir mais nesse mundo e as trilhas espirituais para seus Reinos nas terras de sonhos estão perdidas. É como se elas fossem simples sonhos e agora, o sonhador despertou e as esqueceu. Isso é triste, pois nós apreciávamos seu cuidado com a natureza e sua risada gentil, mesmo nós também odiando seus truques maliciosos e sua recusa de atender nossos comandos.

Crina-Noturna diz:

A Pátria Mãe está mais pobre sem os Rusalka e seus irmãos.

Fantasmas

Lorde Byeli fala:

O Sacerdócio do Marfim fala a fantasmas, mas no geral, não aprovamos tais coisas. Esses são mistérios humanos. Aqueles Garou que escavam muito profundamente correm o risco de serem arrastados para esses mistérios, aprisionados em seus labirintos de enigmas. Fora essa a maldição dos Peregrinos Silenciosos? Se sim, seria melhor que o Sacerdócio do Marfim respeitasse o Segredo da Morte e não invocá-lo.

Humanos Formidáveis

Vez ou outra, grupos de estranhos humanos aparecem para perturbar nossas seitas. Eles possuem um vigor impressionante e uma resolução com a qual enfrentam nossos ataques — para não mencionar a visão de nossas formas Crinos. Não sabemos de onde eles vieram ou quem eles servem, mas eles parecem tentar livrar o mundo do que eles acreditam ser horrores sobrenaturais. Seria bom ensiná-los uma lição de quem estava aqui primeiro e deixar que eles lembrem seus irmãos de nunca aproximarem de nossos caerns novamente. Caso persistam, então, talvez nós devamos convocar uma caçada em troca e rastrear esses pretensos

predadores, ensinando-os o que seus ancestrais sabiam — não enfureçam os Presas de Prata.

O Sol poente joga um brilho vermelho sobre a armadura de Albrecht. Ele aperta as tiras de suas ombreiras e ajusta a posição de sua bainha, testando para estar segura de que sua grã-klaive seria sacada em um momento de necessidade.

“Meu senhor,” disse Thomas Abbot, Regente da Cabana do Sol, abaixando sua cabeça. “Seu séquito está pronto e o Vigia do Portão aguarda seu comando para abrir a Ponte da Lua.”

Albrecht consentiu e girou, examinando os 10 guerreiros Presas de Prata, reunidos ao seu redor. Em meio a suas fileiras estavam Lorde Byeli e Crina-Noturna. Mais próximos de Albrecht estavam Evan Cura-o-Passado, portando uma grande lança, e Mari Cabrah, desarmada, mas aparentando ser tão perigosa quanto os guerreiros com klaives.

“Tudo bem,” disse Albrecht. “Vamos colocar o pé na estrada.”

“Espere um momento, senhor,” disse Abbot, se aproximando de Albrecht com uma pequena capa vermelha, adornada com pictogramas prateados e dourados e com pêlos nas pontas. “Não deveria chegar sem seu distintivo de realeza.”

“Santa Gaia, isso não é o Ice Capades. Eu não vou usar essa coisa. Tudo o que falta são lantejoulas.”

“Mas é o tradicional manto de serviço!” Abbot irrompeu. “É costumeiro usá-lo ao cumprimentar reis e rainhas das outras casas.”

Mari não pode evitar uma risada. Os guerreiros olharam para ela como se tivesse dito um grave insulto. Albrecht olhou com cara feia para eles.

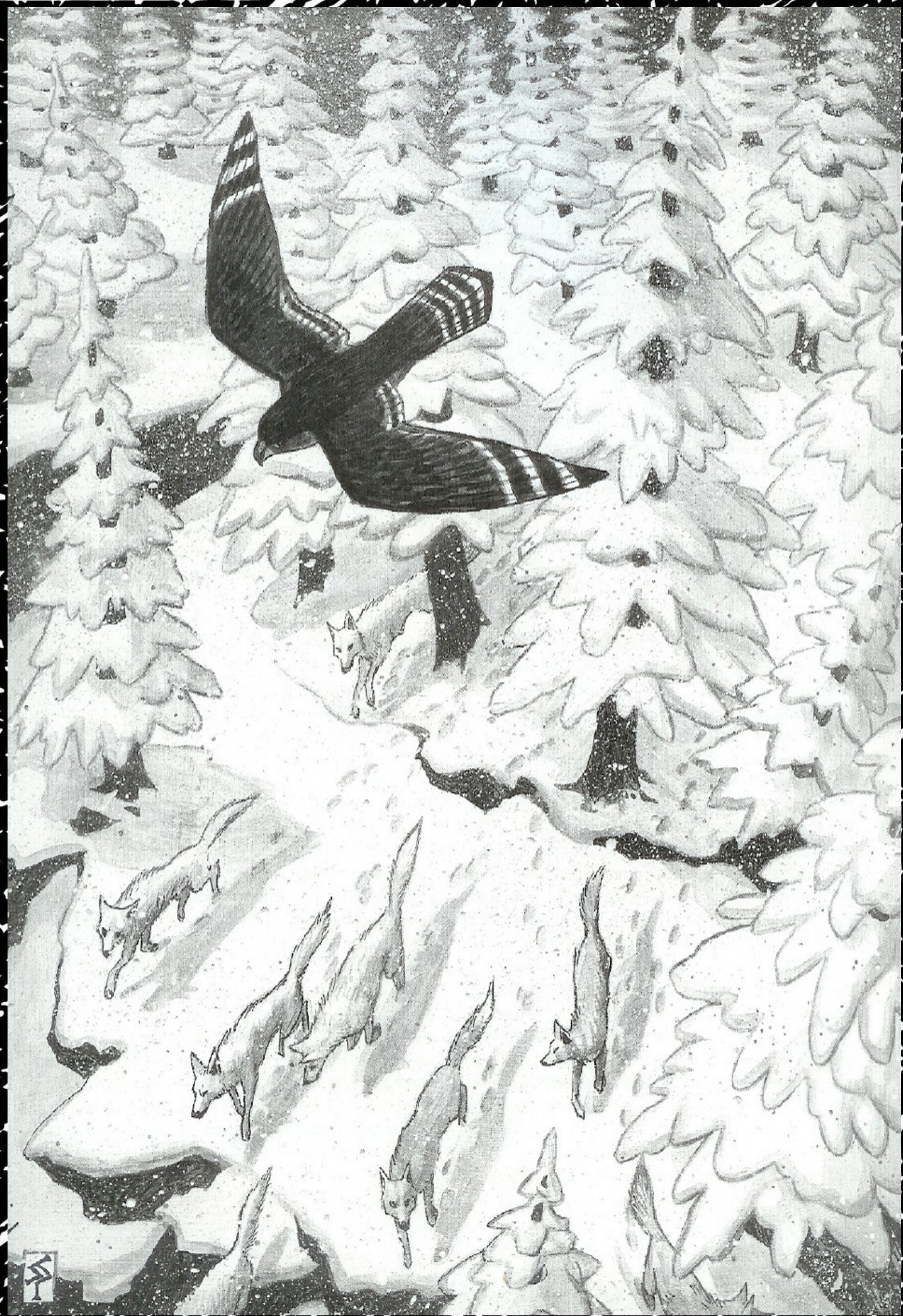
“Sabe, é um costume que eu acho que estou mudando. Isso,” ele disse, batendo na tiara de prata em sua cabeça, “é costume suficiente.”

Abbot pareceu não saber como responder. Ele abriu e fechou sua boca, e então abaixou sua cabeça, dobrando a capa. “Como desejar, meu senhor.”

“Tudo certo,” disse Albrecht, indo direto ao centro do caern, onde o Vigia do Portão preparava para abrir uma ponte da lua para Europa. “Para a Pátria Mãe...”

Mari e Evan foram atrás dele, seguidos pelos guerreiros. Juntos, eles entraram na luz azul prateada da Ponte da Lua e subiram o arco tremeluzente de seu caminho em meio ao escuro e estrelado céu do mundo espiritual.







Capítulo Três: Boa Prole

“Certamente não sou um daqueles que precisam ser estimulados. Na realidade, eu sou o estímulo.”

— Sir Winston Churchill

O que diferencia um Presa de Prata de qualquer outro lobisomem na Nação Garou? O que o marca como um membro da tribo governante, como parte de uma dinastia que reina em uma linha poucas vezes quebrada durante séculos e que levou a Nação Garou tanto a suas mais grandiosas vitórias quanto a seus mais desprezíveis crimes?

Um Presa pode lhe dizer que isso era apenas uma questão de linhagem. A tribo é fanática por manter suas linhagens e genealogias. Seus membros até mesmo concedem respeito uns aos outros pelo grau em que eles se encaixam com a imagem de um herói Presa de Prata ideal: pêlos puros e de um branco prateado, feições nobres e um corpo alto e forte. Em certo ponto, isso é verdade. Os Garras Vermelhas podem proteger fanaticamente seus parentes lobos e os Fianna integrarem seus Parentes completamente em suas vidas, mas ninguém mantém registro de Parentes e ancestrais como os Presas de Prata. Linhagem, no entanto, não é tudo.

Outro Presa de Prata pode lhe dizer que é o desejo de buscar uma liderança pelo bem de todos e não apenas pelo bem dos líderes, que define a tribo. Novamente, esse é um bom ponto. Os Presas trabalham sob um fardo de loucura induzido por Luna para assegurar seu papel como líderes dos Garou. Uma lenda obscura sugere que a tribo

ganhou esse nome por sua disposição em empunhar klaives contra os inimigos de Gaia: o termo Presas de Prata original era um outro nome para esses poderosos fetiches, que ferem quem os empunha a medida que rasga do inimigo. A lenda é quase certamente apócrifa, mas ela, como tantas lendas Garou, esconde uma verdade maior: que os Presas de Prata, como tribo, estão geralmente preparados para submeter-se a provações pela vitória.

Por fim, entretanto, estes fatos, enquanto tentam explicar o que faz de um Presa de Prata um Presa de Prata, ainda caem por terra longe da verdade. Nem todo membro da tribo é um exemplo brilhante de perfeição física. Alguns sequer possuem pêlos de um branco prateado. Nem todo Presa está disposto ou é capaz de assumir qualquer forma de liderança. Mas isso é positivo. Se todos eles fossem, toda a tribo, provavelmente, já teria se separado.

A sociedade dos Presa de Prata é tão rica e diversificada quanto a de qualquer outra tribo. Eles podem ter uma forte herança Russa e uma inclinação para liderança, mas o costume da tribo de reproduzir-se com as mais poderosas famílias em qualquer sociedade lhes deu uma amplitude cultural que poucos fora dos Presas apreciam. Muitos dos supostos Reis dos Garou

diminuíram os Presas de Prata como velhos, meio loucos e passados. Cada um deles descobriu exatamente porque a tribo tem sido hábil para permanecer no poder por tanto tempo.

Uma razão para sobrevivência é o senso de história da tribo e sua dedicação para mantê-la viva. Os Uktena podem manter os segredos do passado e os Fianna suas histórias. Cada Presa de Prata, entretanto, é um pedaço vivo da herança, sua conexão com os heróis conhecidos, celebrados e a expectativa de ser comparado a eles. É um destino difícil correspondê-las, especialmente às vésperas do Apocalipse. Ainda assim, a tribo permanece firme. O Falcão garantiu a Coroa de Prata a um deles mais uma vez. Será o seu personagem capaz de agüentar o fardo também?

Antecedentes

Um Presa de Prata define a si mesmo tanto pela sua linhagem como pelo lobisomem que se tornou. Esta é uma das razões de conflito entre a tribo e o resto da Nação Garou: um jovem filhote pode chegar, trazendo um antigo fetiche que vinha sendo guardado por lobisomens de sua linhagem durante gerações e ser capaz de citar seus ancestrais pelos últimos milênios ou mais, e irá exigir respeito imediato. A inclinação natural dos outros Garou é perguntar o que *ele* fez, não quem eram seus ancestrais.

Esse aspecto definitivo da natureza da tribo significa que a maioria dos personagens Presa de Prata tenderá a começar com pesadas pontuações de Antecedentes. Como nos outros Livros de Tribo Revisados, este capítulo dá algumas dicas sobre como personalizar os Antecedentes de seu personagem, para que se encaixem tanto em sua personalidade, quanto na tribo. Estas não são regras inquebráveis, apenas dicas para aguçar sua própria criatividade. Parte da diversão de interpretar um Presa de Prata é o peso da linhagem que vem com eles, então vá realmente fundo. Quanto mais detalhes vocês adicionar a estes Antecedentes, mais você irá aproveitar o personagem por completo.

Aliados

Os aliados de um Presa de Prata geralmente estão entre as camadas mais altas da sociedade. Embora poder e status social não andem sempre de mãos dadas, eles geralmente o fazem e, então, estes aliados estarão geralmente bem posicionados na hierarquia social humana local ou pelo menos desejariam estar, e estarão, portanto, desejosos a ajudar o personagem na esperança de apoio futuro.

Também é comum para os Presas de Prata terem aliados de sua própria tribo ou em outras. Afinal, eles são os líderes da Nação Garou. Mesmo nestes dias obscuros, as vésperas do Apocalipse, quando a dúvida pode tomar o coração do mais forte dos lobisomens, existem aqueles que desejam permanecer ao lado dos governantes históricos dos Garou, apesar de suas falhas.

Ancestrais

Este é um Antecedente de prestígio entre os Presas; não exatamente o mais comum, mas aqueles filhotes que mostram o dom são encorajados a desenvolvê-lo o quanto puderem mediante reverências adequadas e meditação. Levando em conta a obsessão da tribo com sua própria linhagem, contato ritual com os espíritos de seus ancestrais é uma atividade diária em sua vida espiritual. É claramente possível que a obsessão com a genealogia não termine com a morte e que os espíritos ancestrais dos Presas de Prata estejam dispostos a se fazerem disponíveis para seus descendentes, mesmo depois de muitas gerações, para que a sabedoria da linhagem não se perca por uma morte não infeliz. Com o registro Presa de Prata sendo o que é, um personagem sabe exatamente que relação ele tem com seus espíritos ancestrais.

Contatos

Não caia na armadilha de ter todos os contatos de seu personagem entre os ricos, aristocratas e poderosos. Mesmo que o próprio personagem pertença a este meio, ele irá encontrar diferentes tipos de pessoas durante a vida, sejam pessoas que conheceu pela escola, emprego ou graças a seus próprios vícios. Não há dúvida, por exemplo, que alguns Presas de Prata tenham contatos entre as comunidades criminosas que causariam inveja aos Roedores de Ossos ou Andarilhos do Asfalto. Afinal de contas, não há nada que um criminoso de sucesso goste mais do que tentar ganhar alguma aura de respeitabilidade se misturando com a aristocracia. Seja criativo: o tipo de vida que seu personagem leva influencia sua escolha de contatos e vice-versa.

Fetiches

Fetiche é um Antecedente comum entre os personagens Presa de Prata. A tribo provavelmente possui mais klaives e outros fetiches, passados através das linhagens, do que qualquer outra tribo possa alegar. A reputação da tribo para liderança e a propensão em estar à frente, levou a um grande número de fetiches que auxiliam esse papel: aumentando as habilidades de liderança dos Presas, seu poder em combate ou sua sobrevivência ao atacar os servos da Wyrms na linha de frente de uma matilha.

Obviamente, muitos destes fetiches foram perdidos com o passar dos anos, geralmente quando o servo da Wyrms provou ser forte demais. Muitos Presas de Prata, cujos filhos passaram pela Primeira Mudança, partem em uma demanda com sua matilha para tentar, geralmente guiados por um espírito ancestral, recuperar um destes fetiches perdidos como um presente pela Mudança de sua prole. Em outras ocasiões, a família mantém o fetiche de um Presa morto inutilizado, até que um novo lobisomem nasça na linhagem, pegando sua herança de família.

Parentes

Os Presas de Prata mantêm um olhar próximo a seus

Parentes, mais que a maioria das tribos, salvo os Fianna, talvez. Os genealogistas Presas de Prata, geralmente, mas nem sempre, são Parentes e mantêm o rastro da linhagem e nascimentos com uma eficiência quase implacável, que nasceu da necessidade. Como os Presas sempre se acasalaram com a classe governante das culturas humanas, ao invés de toda uma massa, eles sempre têm apenas um pequeno e fechado grupo de Parentes para se reproduzir, em qualquer nação.

Este Antecedente é comum em personagens Presas de Prata e geralmente representa a própria família do personagem e suas relações. Se não, esta representa amigos próximos, velhos companheiros de escola de uma das Academias dos Presa de Prata e relações ligeiramente mais distantes em funcionamento na seita local.

Mentor

O apadrinhamento é comum entre os Presas de Prata. Mais uma vez é em função da obsessão da tribo com suas linhagens. Mentores são, sempre que possível, parentes diretos do jovem filhote e servem tanto para instruí-lo nos caminhos da vida Presa de Prata como para educá-lo na história de sua própria família e herança. Avôs, avós ou tios-avôs e tias-avós são as escolhas mais comuns para mentores, mas se nenhum destes lobisomens estiver disponível, qualquer ancião próximo irá fazê-lo.

Raça Pura

O acasalamento é central na forma como os Presas de Prata vêem o mundo e a si mesmos. Todo personagem Presa de Prata precisa ter pelo menos três pontos nesse Antecedente, muitos tem até mais. A tribo dedica muito tempo a rastrear e guardar suas genealogias e assim, provavelmente, tem uma boa idéia de quem são os ancestrais de um personagem em particular durante muitas e muitas gerações. Isso também significa, como escrito acima, que a tribo mantém cuidadosamente o rastro dos Parentes para assim manter a linhagem completamente pura.

Essa obsessão levou a pureza da raça a se tornar a marca do valor potencial de um lobisomem. Quanto mais puro seu sangue, e quanto mais se parecer com a imagem idealizada de um Presa, mais fácil será o resto da tribo lhe respeitar. Lorde Arkady foi um perfeito exemplo disso. Membros da tribo estavam prontos para desacreditar nas muitas (e geralmente justificáveis) acusações contra ele, simplesmente porque ele era extremamente creditado por ser o mais puro Presa de Prata nascido em gerações.

Recursos

Muitos lobisomens esperam que um Presa de Prata tenha riqueza o suficiente para combinar com sua nobreza. Geralmente, eles estão errados. Uma herança aristocrática é mais importante para a tribo do que riquezas, que é vista muitas vezes como uma preocupação secundária ou terciária, uma que é tanto o toque remanescente da Weaver e um símbolo da ascensão das classes mercantis, usurpadores da verdadeira classe

reinante. Assim, é muito difícil generalizar sobre esse Antecedente. Alguns Presas são mesmo fabulosamente ricos. Alguns, nascidos em famílias que caíram em tempos difíceis, mas cujo sangue ainda é puro, têm pouco mais que as roupas do corpo.

Até mesmo entre as mais bem sucedidas famílias de Parentes, a maioria da riqueza é gasta em terras e propriedades, para ajudar a protegê-las dos devastadores ou desenvolvedores de propriedade, que inconscientemente fazem o trabalho da Wyrms, e para aumentar a segurança dos caerns. Membros individuais da família só têm o dinheiro que seu papel ou status exijam que tenha. A tribo tem mais coisas com que se preocupar do que as despesas descartáveis de seus membros.

Rituais

Como se pode esperar de uma tribo que tanto valoriza tradição e linhagens, os rituais são uma parte importante da estrutura social da tribo. Como um Ragabash Roedor de Ossos, uma vez comentou, não apenas os Presas de Prata têm rituais para colocar um chapéu, como têm rituais para tirar o chapéu. Para ser justo, o ritual em questão é a renovação simbólica da coroação da liderança que impede o lobisomem a sempre agir como alfa da matilha, mas é um bom ponto de vista. Os Presas de Prata, na verdade não têm muito mais rituais do que as outras tribos, eles são apenas mais comprometidos em usá-los. Assim a maioria dos Presas de Prata acaba aprendendo alguns rituais em algum ponto da vida. Entretanto, muito poucos jovens Presas de Prata sabem algum. Isso é algo que ninguém espera que aprendam até que tenham um pouco de experiência nas costas.

Totem

Os Presas de Prata podem ser um tanto arrogantes quanto aos seus totens, mesmo em matilhas mistas. Geralmente, eles não gostam de totens que não pareçam ter algum tipo de status. O Falcão e sua ninhada são preferidos, é claro, em particular aqueles que também atuam como totens das Casas dos Presas de Prata. Eles certamente evitam totens de insetos e acabam tendo que suportar muitas zombarias de companheiros de tribo que acabam em uma matilha com um totem desse. Particularmente, todavia, eles não gostam de totens relacionados com pequenos mamíferos. A afinidade da tribo com o Falcão os leva a ver esses animais como presas e abaixo de seu próprio elevado status. É claro que alguns Presas de Prata podem ver isso como a ignorância que é, se unindo a uma matilha com um desses totens. Ele só não deve esperar muita compreensão de seus companheiros por fazer isso.

Dons

A ninhada do Falcão reconhece o direito inerente dos Presas de Prata de reinar e assim garante a eles Dons que os ajudam a cumprir seu devido papel na sociedade

dos lobisomens. Os Presas consideram estes Dons os mantenedores dos governantes e não os compartilham com Garou inferiores, que não são preparados para agüentar os mesmos fardos e responsabilidades.

Membros de outras tribos que mostram o potencial certo, lealdade e responsabilidade podem aprender os Dons de Tribo dos Presas. Entretanto, eles não podem nunca aprender Dons de Casa e de Cabana. Estes Dons são resultado de pactos cuidadosamente construídos entre as Casas e as Cabanas e os espíritos em questão, e estes se recusam terminantemente a compartilhar seu conhecimento com outras tribos. Dons de Casa são ocasionalmente ensinados a membros de outras Casas, e muito poucos Presas de Prata aprenderam Dons de ambas as Cabanas, embora poucos tenham a sabedoria de tentar esta proeza nesses dias finais.

Dons da Tribo

- **Olho do Falcão (Nível Um)** — O Falcão é um grande predador, de olhos aguçados e bico afiado. Enquanto voa no céu, ele pode captar o menor dos movimentos no chão que mostra a localização de sua presa a grandes distâncias. Ele compartilha este Dom livremente com seus filhos para que eles possam enxergar seus inimigos facilmente e levar os Garou à batalha com confiança. Qualquer membro da ninhada do Falcão pode ensinar este Dom.

Sistema: Todos os testes de Percepção e Prontidão baseadas em visão têm dificuldade -1. O mesmo vale para todo ataque com armas de longo alcance, como um arco ou arma de fogo. Gasta-se um ponto de Gnose para ativar o Dom e ele dura por uma cena.

MET: Dom **Básico**. Gaste uma Característica de Gnose. Pelo resto da cena, o usuário tem duas Características a mais em todos os testes relacionados à visão e percepção no geral, e uma Característica a mais em todos os ataques a longa distância.

- **Dança Gélida (Nível Um)** — Esse Dom é um legado das profundas raízes da tribo na Rússia e no norte gelado. A Wyrn geralmente escolhe seus campos de batalha astuciosamente, usando o próprio gelo e neve de Gaia contra Seus defensores. Esse Dom permite aos Presas enfrentar a Wyrn em termos iguais, ou até mesmo virar a própria beleza de Gaia a seu favor, movendo-se livremente pela neve e gelo, com se fosse uma superfície de grama verde. Um elemental do gelo ensina este Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose para ativar este Dom. Seus efeitos duram até o próximo nascer do sol. Todos os testes baseados em Destreza no gelo ou neve têm -1 de dificuldade e o lobisomem pode se mover na velocidade normal tanto na neve profunda quanto no gelo. Como este é um Dom de equilíbrio, os Philodox ganham ainda mais: seus testes de Destreza na neve e gelo têm dificuldade -2 e eles podem dobrar sua velocidade normal quando estão na neve ou gelo.

MET: Dom **Básico**. Com o gasto de uma Característica de Gnose, o Garou ignora as penalidades normais de viajar pelo gelo ou neve, e, na verdade, é



considerado com uma Característica a mais em todos os testes Físicos enquanto em tais superfícies. Usuários Philodox têm duas Características a mais em todos os testes relevantes e podem dobrar sua velocidade nessas superfícies. Esse Dom dura pelo resto da sessão.

- **Razão (Nível Dois)** — Os Presas de Prata receberam muitos fardos quando aceitaram o papel de líderes da Nação Garou. Alguns dos mais difíceis de suportar é a propensão ao Harano e as debilidades mentais que acometem os membros da tribo. Entretanto, os espíritos se apiedaram dos membros da tribo que sofrem e caem em tempos de necessidade, então mandaram o espírito da Fênix lhes ensinar este Dom. Controle da Razão permite a um Presa de Preta a se libertar temporariamente do Harano ou debilidade mental. Também pode proteger contra qualquer ataque que altere sua sanidade, seja de um espírito, criatura da Wyrn, vampiro, mago ou demônio.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Força de Vontade (dificuldade 7). O personagem pode ignorar os efeitos de todas debilidades mentais pelo número de cenas correspondente aos sucessos do teste. Alternativamente, cada sucesso pode reduzir em um o número de sucessos de um teste de um agente externo para afetar a sanidade do personagem. Se um jogador azarado a qualquer momento falhar neste teste, a demência do lobisomem ficará fora de controle, dominando completamente a mente do personagem por 24 horas.

MET: Dom **Básico**. Este Dom exige o gasto de uma Característica de Gnose e um número de Testes Simples iguais à Força de Vontade permanente do Garou. Para cada Teste Simples que o Garou vencer (ou empatar, se ele também gastar uma Característica de Força de Vontade enquanto ativar este Dom) ele estará livre de qualquer Perturbação que possa sofrer, por uma cena ou uma hora, o que o Narrador achar mais apropriado para o jogo. Mesmo se o personagem se ver numa situação de estresse que normalmente ativaria seu transtorno, durante esse tempo, ele não será afetado, embora o jogador ainda deva interpretar alguma reação a tal estímulo. Adicionalmente, cada teste bem sucedido garante a ele um reteste contra qualquer poder usado contra ele que altere sanidade, embora cada reteste usado desta forma não conte como um sucesso para o propósito de aumentar a duração do Dom.

- **Garras do Falcão (Nível Três)** — As garras do Falcão são afiadas, permitindo-o agarrar e render sua presa, antes mesmo que ela perceba que foi atacada. Ele garante estas mesmas garras aos seus mais valiosos filhos, para que eles possam empalar suas presas em suas garras. Este Dom transforma as Garras do lobisomem em incrivelmente afiadas armas de empalamento, capazes de penetrar em pele e músculo, se aprofundando nas entranhas do inimigo do Presa. Um espírito do falcão do Grande Rebanho ensina os segredos deste Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Destreza + Briga para atacar, como

normalmente. O ataque causa Força +3 de dano agravado e qualquer tentativa de uso de cura sobrenatural terá +1 de dificuldade. O Garou usando este Dom geralmente grita como um falcão que acaba de cair sobre sua presa enquanto atacam e muito oponentes entram em Frenesi Raposa ao se depararem com tão terrível ataque.

MET: Dom **Intermediário**. Gastando uma Característica de Gnose e, emitindo um feroz grito como o do falcão, o Garou pode adicionar dois níveis de dano agravado a um único ataque com garras. Este Dom pode ser usado sempre que o Garou quiser, mas a Característica de Gnose deve ser gasta *antes* da disputa de ataque; se o ataque falhar, a Gnose continuará tendo sido gasta. Este Dom não pode ser usado com outros que melhoraram as Garras do Garou como **Garras Afiadas** ou **Garras de Prata**; apenas um pode ser usado para atacar a cada vez.

- **O Segredo de Gaia (Nível Cinco)** — Algumas lendas dos Presas de Prata falam sobre um Grande Lobo Branco que deu sua própria vida para salvar a Mãe Gaia. Ele foi o ancestral dos Presas de Prata e de todos os lobisomens. Aqueles lobisomens que chegam ao maior posto entre as tribos às vezes aprendem o segredo que Gaia ensinou ao Grande Lobo Branco após seu sacrifício, um segredo que aprofunda sua conexão com Ela e os permite estar completamente alerta de seus arredores.

Tudo sobre seu ambiente de repente se torna parte da percepção do lobisomem. Ele pode sentir as reivindicações da terra, o tipo e a natureza das plantas crescendo nela e que tipo de animais vive ali. Ele pode sentir que espíritos trabalham na penumbra da área. O lobisomem também ganha um sentido da saúde de Gaia ali. Numa área urbanizada ela pode se sentir comprimida ou limitada, enquanto numa área sobre ataque da Wyrn, pode se sentir incomodada ou em dor, dependendo de quão bem sucedido forem os servos da Wyrn.

Qualquer Presa de Prata com o posto suficiente pode aprender este Dom, apesar da maioria dos que o fazem serem Theurges. Por algum motivo, membros da Casa Coração Sábio recebem este Dom mais freqüentemente do que aqueles de qualquer outra Casa. É tecnicamente possível para um Garou de outra tribo aprender este Dom, mas isso nunca aconteceu em tempos memoriais e nenhuma canção fala do acontecimento deste evento. Aqueles lobisomens que aprendem este Dom acabam mudados como resultado. Muitos escolhem andar descalços sobre a terra sempre que podem e mostram uma aversão maior que a usual por cidades. Nenhum deles consegue dizer qual é o segredo, dizendo que é algo que você entende ou não.

Sistema: Segredo de Gaia é uma versão mais poderosa do Dom de Theurge Comunicação com Espíritos (**Lobisomem**, pág 138) e Percepção do Invisível (**Lobisomem**, pág 139), e funciona de uma maneira similar. O jogador gasta um ponto de Gnose para ativar o Dom e depois testa a Gnose do personagem (dificuldade 7). O lobisomem ganha uma assombrosa percepção do

que o cerca dentro de um raio de um quilometro e meio para cada sucesso obtido no teste, quase integrando sua percepção a própria área. Ele pode automaticamente ver a Penumbra e olhar para ambos, Penumbra e mundo material, simultaneamente se desejar, pode também percorrer atalhos com uma dificuldade de -2. Alguns Theurges comparam a experiência como deveria ter sido o mundo antes de matéria e espírito serem separados. Todos os testes de Percepção neste raio têm dificuldade -3. Todos os espíritos locais livres do toque da Wyrms podem sentir ligação do personagem com Gaia e estarão bem dispostos quanto a ele. Todos os testes sociais têm dificuldade -2 ao lidar com espíritos. Essa mesma ligação dá ao jogador um dado extra em todos os testes, exceto aqueles envolvendo combate, que ocorram enquanto o personagem está nesse estado, além dos outros bônus já citados.

O Dom dura por uma hora por cada ponto de Gnose permanente que o Garou possuir. Se o teste resultar em uma falha crítica, a dor de Gaia sobrepõe os sentidos do personagem e o Harano toma conta pela duração da cena.

MET: Dom Avançado. Esse efeito é amplamente descritivo, e em sua essência é uma combinação dos Dons *Comunicação com Espíritos* e *Percepção do Invisível*, como dito acima. O Garou precisa gastar uma Característica de Gnose para ativar este Dom; e uma vez que está sobre seu efeito, tem duas Características a mais em todos os testes para cruzar a Película, e pode, automaticamente, ver e se comunicar com qualquer espírito local sem dificuldade. Em adição, o Garou tem três Características a mais em todos os testes envolvendo percepção sensorial devido a sua aguçada consciência de seus arredores e recebe um reteste a mais em todos os testes Sociais amigáveis com espíritos próximos livres da mácula da Wyrms. Adicionalmente a estes benefícios de jogo, o Guardião Espiritual deve manter o personagem a par de qualquer grande mudança na paisagem espiritual, e à critério do Narrador, a intensa proximidade do Garou com a área pode ocasionalmente se manifestar de formas menos diretas, como recebendo premonições de eventos importantes prestes a acontecer, sentindo impressões de um grande triunfo (ou tragédia) que aconteceu ali no passado e assim por diante. O Dom dura por uma cena para cada Característica de Gnose que o Garou possuir.

Dons de Casa

Cada uma das Casas dos Presas de Prata desenvolveu seu próprios Dons, alguns dados pelo próprio totem da Casa, um membro da ninhada do Falcão com uma afinidade em particular pela Casa, ou ensinado por outros espíritos para ajudar seus membros. A maioria destes Dons pode ser ensinada a outros Presas de Prata, mas não a membros de outras tribos.

Uivo Austero

• **Olhos da Águia-Pescadora (Nível Um)** — A Águia-Pescadora pode encontrar sua presa na água

mesmo planando alto no céu, apesar do efeito turvo da própria água. Ela dá a seus filhos a mesma habilidade, para que eles possam caçar os inimigos de Gaia tão facilmente na água quanto no céu. Esse Dom é ensinado por um espírito da águia-pescadora ou, por seu aliado, o Salmão.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose. Pelo resto da cena o personagem pode ver na água como se não houvesse nenhuma distorção. Além disso, se o personagem está submerso, ele tem dificuldade -2 em qualquer teste de Percepção baseada em visão.

MET: Dom Básico. Com o gasto de uma Característica de Gnose, o Garou pode ver dentro d'água sem penalidade; adicionalmente, se submerso, os Garou têm duas Características a mais em todos os testes de percepção visual. Este Dom dura por uma cena.

• **Vôo da Águia-Pescadora (Nível Dois)** — Quando a Águia-Pescadora caça, ela paira sobre a água. Ela deseja que seus filhos cacem sobre os rios tão facilmente quanto ela, então, ensina este Dom àqueles que se provam valorosos o suficiente.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose. Pelo resto da cena, o personagem pode se mover sobre a superfície de um rio ou lago, como se fosse um terreno sólido. Entretanto, para que o personagem faça qualquer coisa senão correr pela água, o jogador precisa fazer um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 8). Falhas mandam o lobisomem a um humilhante banho. Este Dom só se aplica em rios e outros corpos de água fresca. Não pode ser usado no mar ou em estuários de água salgada.

MET: Dom Básico. Gastando uma Característica de Gnose, pelo resto da cena, o Garou se torna capaz de andar pela superfície de lagos e rios sem penalidade; entretanto, para cada turno em que ele desejar fazer qualquer coisa além de simplesmente andar sobre a água, ele precisa primeiro fazer um Teste Simples (*Esportes* pode ser gasto para reteste dessa disputa). Falhas significam que ele imediatamente cai na água, embora ainda possa agir naquele turno. Esse Dom não funciona no mar, nem permite ao Garou atravessar água salgada de qualquer tipo.

• **Mente Austera (Nível Dois)** — Os Presas de Prata da Casa Uivo Austero sempre valorizaram o autocontrole. Para esse fim, eles, com sucesso, pediram a um elemental de pedra para lhes ensinar este Dom, que os garante o estoicismo emocional de uma rocha.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose; a dificuldade de entrar em frenesi é aumentada em 3 e o personagem pode adicionar dois dados em qualquer teste para escapar dele. Os efeitos deste Dom duram até o próximo pôr-do-sol.

MET: Dom Básico. Passando um momento em meditação, preferencialmente em contato com a terra ou pedra, o Garou pode gastar uma Característica de Gnose para canalizar o estoicismo de uma rocha fria. Até o próximo nascer do sol, o Garou tem três Características a mais para resistir ao frenesi, indiferente a sua fonte e,

além disso, ele (ou qualquer outro personagem tentando fazer o mesmo) recebe um reteste em qualquer tentativa de acalmá-lo ou acabar com seu frenesi. Entretanto, sobre o efeito deste Dom, o Garou recebe a Característica Negativa: **Insensível**.

Topete Vermelho-Sangue

• **Chamado do Merlin (Nível Dois)** — Esse Dom permite que o alfa de uma matilha convoque seus companheiros, fazendo-os saber exatamente onde ele está e reunirem-se ao seu redor mesmo na escuridão completa ou em outras situações em que os lobisomens se encontrem eventualmente cegos, como na neblina pesada ou paredes intervenientes. Entretanto o som que o alfa faz não pode ser usado por outras criaturas para encontrar os Garou. Um espírito-merlim ensina este Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Expressão (dificuldade 7). Qualquer outro membro da matilha do personagem sabe exatamente onde ele está, em relação a sua própria posição, por um número de turnos equivalente aos sucessos obtidos no teste; qualquer criatura ao alcance do som que não seja membro da matilha não ouve nada.

MET: Dom **Básico**. Gastando uma Característica Social, o Garou pode declarar "<Nome da Matilha>! Chamado de Merlin!" o quão alto a jogabilidade permitir; qualquer membro da matilha ao alcance do som está imediatamente ciente de onde o alfa está e o quão longe se encontra em relação a ele, apesar de cegueira, paredes e outras barreiras. O uso deste Dom não conta como uma ação. Não-membros da matilha não ouvem o chamado, incluindo outros Garou ou seres com audição sobrenatural e, assim, eles não podem rastrear o alfa baseado neste som. Se o Garou gastar uma Característica de Gnose em conjunto com o custo básico deste Dom, ele pode não apenas estender os benefícios dele aos membros da matilha fora do raio de audição (possivelmente exigindo que um Narrador os avise), como também os membros são considerados com uma Característica a mais em todas as disputas pelo restante do turno. (Para acelerar a partida, o jogador deve discutir este Dom com a matilha antes de usá-lo e indicar o uso da versão melhorada adicionando "Inspirado!" ou algo parecido ao fim do chamado.) Garou que não são alfas de matilha não podem usar este Dom.

• **Lâmina Flamejante (Nível Três)** — Este Dom faz a arma de um Garou, seja uma espada, klaive ou machado, arder com um fogo mortal que queima o inimigo enquanto crava em sua pele. Um espírito do Pássaro-de-Fogo ensina este Dom.

Sistema: O jogador testa Gnose (dificuldade 7) para ativar o Dom. A arma passa a ter dois dados extras de dano por fogo (ou seja, agravado). Objetos inflamáveis irão pegar fogo se acertados pela lâmina. O fogo queimará pelo número de turnos equivalente aos sucessos obtidos.

MET: Dom **Intermediário**. Gastando uma

Característica de Gnose, o Garou pode fazer a arma branca que esteja empunhando queimar, causando um nível de dano agravado adicional num ataque bem sucedido e forçando alvos a vencer ou empatar um Teste Simples para evitar pegar fogo após serem acertados. Esta chama também irá queimar qualquer objeto inflamável, entretanto ela não fere o próprio Garou, nem danifica a arma de nenhuma forma. Este Dom dura o número de turnos equivalente à quantidade de Gnose do Garou, embora possa ser reativado ao fim deste tempo, com mais um gasto de Gnose. Só armas brancas podem ser afetadas pelo uso deste Dom — flechas e armas de fogo são afetáveis por este Dom, assim como armas de arremesso ou garras, e lançar a arma em questão causa o desaparecimento do Dom ao fim do turno.

Lua Crescente

• **Vento das Asas do Abutre (Nível Um)** — Como o Dom dos Wendigo: **Invocar Brisa**.

• **Benção do Leshii (Nível Quatro)** — Este Dom permite ao Presa voltar as plantas e árvores da floresta contra seus inimigos. Galhos de árvores os atacam e raízes os derrubam, animais mordem seus calcanhares e insetos os cercam. Um espírito-Leshii ensina este Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade 6). Todo inimigo do lobisomem num raio do número de sucessos obtidos em metros perde dois dados para cada parada não-reflexiva pela duração da cena. Além disso, sejam eles suficientemente tolos para comer qualquer coisa que encontrarem na floresta, isso irá lhes causar o número de sucessos obtidos de dano letal.

MET: Dom **Intermediário**. Com o gasto de uma Característica de Gnose e um teste Mental com a dificuldade baseada na selvageria dos arredores (reteste com **Ocultismo**), o Garou pode incitar plantas próximas e animais da floresta a atacar os alvos que escolher. Inimigos assim afetados estão com penalidade de uma Característica em todos os testes pelo resto da cena devido à constante distração; entretanto, a floresta raramente inflige dano real a menos que o alvo seja tão tolo a ponto de tentar comer qualquer coisa que encontrar, cause dor ou lesão gratuita numa criatura ou insulte os espíritos da floresta. A cada vez que desejarem fazer tal capricho, estas almas desafortunadas devem imediatamente fazer um teste de Força de Vontade contra as Características de Gnose do Garou; uma falha significa sofrer um nível de dano letal imediatamente, infligido de algum modo pela floresta e seus habitantes.

Coração Irrompível

• **Visão do Tartaranhão (Nível Um)** — O Dom permite ao alfa da matilha ter um perfeito sentido de onde estão são companheiros, relativos à sua própria posição. Isso o permite uivar ou gritar ordens de maneira mais eficaz e planejar melhor as táticas do grupo. Um espírito-tartaranhão ensina este Dom.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose para ativar este Dom. Pelo restante da cena ele tem um

assombroso senso da localização de seus companheiros. Todos os testes de Liderança envolvendo os companheiros de matilha têm dificuldade -2 e todos os participantes em qualquer tática da matilha ganham um dado extra em seu(s) teste(s) para completá-la.

MET: Dom Básico. Com o gasto de uma Característica Mental, o Garou sabe exatamente onde estão todos os membros de sua matilha, em relação a ele, e tem duas Características a mais em qualquer teste de **Liderança** com seus companheiros de matilha pelo resto da cena. Além disso, os membros da matilha são considerados com uma Característica a mais em todos os testes relativos a táticas em matilha ou outros planos **em específico** em que a matilha tenha trabalhado previamente devido ao laço fortificado entre eles.

• **Significado Oculto (Nível Dois)** — Às vezes o que alguém não diz é tão revelador quanto o que ele diz. Este Dom permite ao ouvinte um senso do que exatamente um orador está ocultando ou evitando dizer. Um espírito-garça ensina este Dom.

Sistema: O jogador testa Percepção + Empatia. Se for bem-sucedido, o personagem ganha uma idéia do que mais preocupa o orador, mesmo que ele não tenha se referido a isso de nenhuma forma durante sua fala. Quanto mais sucessos obtidos, mais informações o Narrador deverá fornecer.

MET: Dom Básico. Para usar este Dom, o Garou deve primeiro ouvir o alvo falar sobre um tópico em particular por pelo menos um minuto. Ele pode então fazer um teste Mental (reteste com **Empatia**); se bem sucedido, pode imediatamente perguntar ao seu alvo: “O que você mais teme?” sobre o tema da fala do alvo. Um Narrador pode ser destinado a fazer esta pergunta e transmitir a informação requisitada, se o usuário do Dom desejar.

Coração Sábio

• **Localizar Espírito Tutor (Nível Dois)** — Os lobisomens da Casa Coração Sábio são famosos por suas habilidades como tutores e mentores. Entretanto, eles sabem que os próprios espíritos são os melhores professores para Dons. Este Dom permite a um Presa de Prata na Umbra localizar o espírito mais próximo que pode ensinar um Dom que ele deseja que seu pupilo aprenda. A partir deste ponto, tudo está por conta do estudante e do espírito.



Um espírito do Falcão-Peregrino ensina este Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Carisma + Liderança (dificuldade 7). Quanto mais sucessos obtidos, melhor o senso que o personagem tem de onde o espírito apropriado se encontra.

MET: Dom *Básico*. Para usar este Dom, o Garou deve primeiro passar para a Umbra; ele nunca funciona no mundo material. Uma vez ele tenha cruzado, o Garou deve passar um momento meditando e pedindo orientação, depois gasta uma Característica de Força de Vontade e faz um Teste Social contra a dificuldade de cinco Características. Se bem sucedido, o Garou ganha imediatamente um sentido de onde está o espírito mais próximo que pode ensinar o Dom que ele tem em mente, embora seja responsabilidade dele convencer o espírito; tudo que este Dom faz é localizar um professor adequado.

• **Raízes Profundas (Nível Dois)** — Este Dom permite aos estáveis membros da Casa Coração Sábio manter seus territórios contra seus inimigos. Nada pode mover um lobisomem enraizado com este Dom, embora ele esteja vulnerável a outras formas de ataque. Qualquer espírito habitante da floresta pode ensiná-lo.

Sistema: O jogador testa Gnose (dificuldade 7). O personagem se torna enraizado a aquele ponto por um número de turnos iguais ao seu número de sucessos conseguidos. Qualquer tentativa de empurrar, puxar, arrastar, levantar ou mover o personagem automaticamente falha, embora ainda cause dano.

MET: Dom *Básico*. Com o gasto de um ponto de uma Característica Física ou nível da Habilidade *Sobrevivência*, o Garou pode se tornar imóvel por um número de turnos iguais a sua parada permanente de Gnose — todas as tentativas de movê-lo falham imediatamente, embora ele ainda sofra dano normalmente, e se ele atinge Incapacitado ou for morto o Dom termina. Note que o Garou ainda pode escolher se mover durante o tempo que desejar; ele é apenas imune a ser movido por outros.

Inimigos da Wyrm

• **Bico da Águia (Nível Dois)** — O bico da águia é uma arma afiada que pode rasgar sua presa em segundos. Um espírito águia pode ensinar a um Presa de Prata o segredo de esviscerar seu inimigo rapidamente usando este Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria e passa um turno guinchando em desafio para seu inimigo. Pelo resto da cena todos os ataques de mordidas dão dois dados a mais de dano.

MET: Dom *Básico*. Para ativar este Dom o Garou precisa gastar uma Característica de Fúria e um turno inteiro guinchando em desafio para seus inimigos, embora ele ainda possa se defender normalmente nesse tempo. Em seguida, pelo resto da cena, todos os ataques de mordida infligem um nível extra de dano do tipo apropriado.

• **Mãos de Lâmina (Nível Dois)** — Muitos Presas

de Prata se especializam em duelo de klaives e luta de espadas. Em certas ocasiões, eles são desarmados ou atacados quando estão desarmados. Este Dom os permite confiar em sua habilidade em espadas transformando seu braço em uma lâmina afiada que fatia e corta como a melhor espada forjada. Um espírito ancestral, geralmente um antigo mestre em duelo de klaives, ensina este Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria e testa Gnose para transformar sua mão. Pelo resto da cena ele pode usar seu braço como uma espada, testando Destreza + Armas Brancas (dificuldade 6), causando Força + 2 de dano gravado, como se suas garras fossem parte da lâmina. Entretanto, cada bloqueio ou manobra lâmina-com-lâmina que o Garou fizer custa a ele um nível de dano letal. Mais de três níveis de dano não-regenerados infligidos desta forma tornam o braço inútil.

MET: Dom *Básico*. Com o gasto de uma Característica de Fúria, o braço do Garou transfigura-se numa forma de lâmina, permitindo-o brandir seu braço como uma espada pelo resto da cena, incluindo o uso de *Armas Brancas* para todos os testes relevantes. De todas as formas, o braço do Garou é tratado como uma espada (use as estatísticas de uma klaive em caso de dúvida), incluindo ao causar dano agravado, já que as garras do Garou são parte da arma. Toda vez que ele tentar um bloqueio ou aparar um golpe, entretanto, o Garou automaticamente sofre um nível de dano letal, mesmo se bem sucedido, e mais de três destes tornam o braço inútil até que ele se regenere.

Dons de Cabana

Não é fácil ganhar Dons das duas Cabanas dos Presa de Prata. É preciso comprometimento e estudo antes que os espíritos concordem em ensinar tais Dons a um lobisomem e, mesmo assim, eles podem fazer o requerente passar por um número de testes antes de sequer considerarem dá-lo sua sabedoria.

Cabana do Sol

Os Dons da Cabana do Sol são segredos intensamente protegidos e não são ensinados a qualquer lobisomem, a menos que ele tenha se provado leal e comprometido com o espírito da cabana. Isso não é uma questão de se embarcar numa jornada para provar valor ou professar grandes juramentos de lealdade, mas sim integrar as virtudes que a cabana honra na vida do personagem. Em essência, é muito difícil se provar digno a menos que você já possua as virtudes necessárias para a valorização. Isso inclui uma medida de tato e diplomacia, uma habilidade para liderar justamente, sem favoritismo, uma tendência visível de equilibrar instinto e pensamento racional. O personagem deve demonstrar essas características por um período que se estenda por meses ou anos antes de os espíritos aceitarem seu pedido como genuíno. Muito poucos lobisomens têm se mostrado valorosos e hábeis de receber Dons tanto da Cabana do Sol, quanto da Lua, mas eles estão entre os lendários heróis das tribos.

• **Trégua de Hélios (Nível Dois)** — Hélios traz razão e tato aos lobisomens que o honram. Ele ensina aos Garou a moderarem seus instintos e Fúria com pensamento e lógica. Assim, aqueles que o seguem geralmente se tornam habilidosos diplomatas e negociadores. Geralmente, o maior problema na realização de uma trégua, tratado ou aliança é fazer o outro lado ouvir os argumentos que o personagem está colocando. Esse Dom os força a ouvir o que o Presa de Prata tem a dizer. Entretanto, Hélios valoriza a verdade e a justiça. Ele não força o ouvinte a aceitar o que foi dito. Nem permite que seus seguidores usem o Dom para ganhar vantagem de combate sobre outro, usando isto para prejudicar o ouvinte enquanto uma emboscada ou ataque é planejado. Qualquer lobisomem que usar o Dom com este fim irá descobrir que ele não funciona e pode descobrir que ele nunca funcionará para ele novamente. Hélios manda um Filho de Karnar ou um espírito do pássaro-de-fogo para ensinar aqueles que considera merecedores.

Sistema: Para impor uma trégua, o jogador gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Etiqueta (dificuldade 7). Se for bem sucedido, a negociação continua sob a força de uma paz imposta espiritualmente. Todos os envolvidos no debate devem fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 9, mínimo de dois sucessos necessários) para atacar o orador, ignorá-lo ou interromper o procedimento de outra forma. A trégua dura por uma hora por sucesso. Contudo, se o Presa de Prata usando deste Dom quebrar a trégua, seu efeito imediatamente acabará e nunca fará efeito no mesmo alvo novamente. Fazer isso é um insulto terrível a Hélios e resulta na perda de três pontos temporários de Honra e pode levar a expulsão do personagem da Cabana do Sol.

MET: Dom **Básico**. Para ativar este Dom, o Garou deve propor uma trégua, que o outro lado da disputa concorda em aceitar; se esta condição é satisfeita, o Garou pode gastar uma Característica de Gnose para espiritualmente aplicar a paz entre todos os presentes. Durante as negociações seguintes aqueles que procurarem atacar os oradores, ignorá-los diretamente ou interromper os procedimentos de outra forma devem primeiro derrotar o Garou num teste de sua Força de Vontade contra as Características Sociais do Garou. Mesmo que bem sucedidos, eles podem ainda sofrer a perda do Renome Honra, a menos que existam razões para que eles violem a trégua aceita em boa fé desta maneira; se o próprio Garou usando este Dom violar a paz, ele sofrerá imediatamente a perda de Honra quaisquer que sejam as circunstâncias e pode até mesmo ser expulso da Cabana do Sol, a menos que a situação seja realmente calamitosa. Além disso, este Dom nunca mais terá efeito contra aqueles presentes durante a violação do Garou de sua sagrada verdade. Este Dom age pela duração de um dia ou uma negociação, o que vier primeiro, embora deva ser ressaltado que enquanto aqueles presentes estão proibidos de atacar uns aos outros como parte da trégua, eles ainda podem se defender de ataques repentinos ou

outras ameaças de fora que possam surgir sobre eles enquanto o Dom está ativo, sem perda de Honra.

• **Pacto de Honra (Nível Três)** — Este é outro dos Dons de Hélios que permite diplomacia mesmo entre os mais intransigentes dos oponentes. Para o Dom funcionar, entretanto, todas as partes envolvidas na negociação devem concordar em usar sua boa vontade, mesmo que considerem sua posição fixa e a chance para debate ser mínima. Os participantes devem se mostrar prestativos, derramando seu próprio sangue e misturando com o dos outros participantes, geralmente cortando a palma e apertando as mãos. Hélios não considera criaturas sem sangue, com sangue tóxico ou prejudicial dignos deste Dom e eles não podem participar. Cada participante faz então um juramento ao Falcão e a Hélios de trabalhar com seus companheiros participantes para encontrar uma solução. Isto forja laços espirituais entre todos os envolvidos, prevenindo-os de agir contra os interesses dos outros e esperançosamente permitindo uma conclusão as negociações que sirva e beneficie a todos.

Em algumas ocasiões, uma matilha com um membro da Cabana do Sol pode usar este Dom para prevenir que servos da Wyrn Profanadora viressem um membro da matilha contra outro. Hélios permite a um Filho de Karnark ensinar este Dom.

Sistema: Cada participante deve gastar três pontos de Gnose, enquanto o jogador do usuário do Dom gasta quatro. Todos os jogadores (e o Narrador, se um personagem seu estiver participando) fazem um teste de Carisma + Rituais (dificuldade 7). Se o teste for bem sucedido, todos os testes Sociais entre o grupo têm dificuldade -2. Os jogadores devem também interpretar a falta do antagonismo e cuidado com interesses mútuos com ajuda do Narrador, que tem a palavra final no assunto.

Os efeitos do Dom são permanentes, a menos que um dos participantes quebre a confiança. Servos do Falcão e de Hélios imediatamente atacam o personagem que o faça, queimando-o e cortando-o, causando cinco níveis de dano agravado. Se o personagem sobreviver, ele é marcado como quebrador de promessas e pelo Ritual da Pedra do Escárnio (**Lobisomem**, pág.160). Argumentos repetitivos ou brigas sem sentido entre os participantes irão desgastar o efeito do Dom com o tempo, a critério do Narrador. A única maneira de fortalecer novamente um Pacto desgastado é fazendo todo o processo novamente.

Qualquer servo da Wyrn Profanadora que tentar corromper um daqueles sob influência do Pacto de Honra tem +3 de dificuldade para qualquer teste relacionado com a ação.

MET: Dom **Intermediário**. Para desempenhar este poderoso Dom, o Garou e os outros ao qual ele deseja se unir devem concordar com o uso dele (mesmo que vejam uma pequena chance de mudarem de idéia), e gastar três Características de Gnose juntos enquanto fazem um devido ritual de união, que deve levar pelo menos cinco minutos para ser feito. Uma vez que estas condições

Onde estão os Dons de Nível Um da Cabana do Sol?

A Cabana do Sol não ensina Dons de Nível Um, simplesmente porque um lobisomem de grau tão baixo ainda não alcançou a sofisticação e compreensão necessária para entender verdadeiramente o que são as Cabanas. Apesar dos personagens de primeiro posto poderem ser membros de uma destas cabanas, eles não ganham o verdadeiro entendimento dos conceitos envolvidos durante algum tempo. Dons de Nível Um são muito simples e diretos para realmente refletir as filosofias da Cabana do Sol. Embora alguns dos dons de Nível Um da tribo sejam mais associados com a Cabana do Sol — Razão, por exemplo — eles não são verdadeiros dons de Cabana, porque qualquer lobisomem pode compreender os conceitos envolvidos.

estejam satisfeitas, os participantes são considerados com duas Características a mais em todos os testes Sociais amigáveis uns com os outros e devem representar em geral seu antagonismo reduzido e desejo elevado de elaborar soluções amenas a seus problemas comuns. Embora eles não precisem de um abraço grupal imediato, este Dom ajuda os mais intratáveis inimigos a ver a importância de explorar suas diferenças juntos. Se um personagem quebrar este pacto diretamente, ele imediatamente sofre cinco níveis de dano agravado e é marcado como um quebrador de promessas; contudo, brigas bobas e repetitivos deslizes irão, eventualmente, diminuir a união sem causar uma punição tão radical. Pactos que tenham sido desgastados (ao discernimento do Narrador) só podem ser reativados com um novo uso deste Dom. Servos da Wyrn que tentem corromper ou virar aqueles sobre a influência deste Dom contra seus companheiros sofrem três Características de penalidade em todas as ações relacionadas.

Cabana da Lua

Enquanto a Cabana do Sol exige que o lobisomem traga racionalidade e autocontrole para sua vida, os Dons da Cabana da Lua exigem que ele reconheça sua natureza como um filho de Luna. A medida que Luna cresce e mingua, assim faz sua personalidade e o poder de seus Dons. Um lobisomem da Cabana da Lua precisa aprender seu lugar no ciclo, saber quando é mais forte e está mais favorecido por Luna, de acordo com seu augúrio, e quando ele deve deixar os outros brilharem, quando Luna virar seu favor a eles.

Os Dons da Cabana da Lua sempre vem em ciclos crescentes e minguantes de cinco Dons, cada um relacionado a um augúrio em particular. Ciclos crescentes vão de Ragabash no Nível Um para Theurge no Nível Dois, Philodox no Nível Três, Galliard no Nível Quatro e Ahroun no Nível Cinco. Os ciclos minguantes são o inverso. Com cada novo Dom no ciclo,

o Garou aprende mais sobre as diferentes fases de Luna. O lobisomem que aprende o ciclo ganhará benefícios em particular do Dom de seu augúrio. Um Presa de Prata da Cabana da Lua precisa aprender um ciclo completo antes de começar outro. Assim, apenas os mais poderosos Garou sabem mais de um ciclo dos Dons da Cabana da Lua.

Ciclo Crescente — A Lua Externa

• **Risada da Lua Nova (Nível Um)** — Este Dom permite ao lobisomem tornar os outros a sua volta mais receptivos a críticas e menos obcecados com seu próprio orgulho, assim mostrando a eles a sabedoria da Lua Nova. Para aprender este Dom, o lobisomem deve enganar um Luno a revelar o Dom.

Sistema: O jogador deve gastar um ponto de Gnose e testá-la (dificuldade 6). Por uma hora por sucesso conseguido, a reunião que o personagem participa ganha um clima mais leve. Todos os testes Sociais com intenção positiva têm dificuldade -1, enquanto todos os testes Sociais com intenção de provocar discussões, insultos ou tristeza têm dificuldade +1. Se o personagem usando o Dom é um Ragabash, o bônus e a penalidade são dobrados.

MET: Dom *Básico*. Gastando uma Característica de Gnose e fazendo algum comentário ou piada sobre aprender a lidar com críticas ou abraçar a humildade, o Garou pode tornar menor as ofensas que os outros considerariam ao ouvir palavras alheias. Pela duração de uma cena todos os testes Sociais positivos têm uma Característica a mais, enquanto todos os testes negativos ou ofensivos têm uma Característica a menos; se o Garou usando este Dom for um Ragabash, todos os modificadores são dobrados.

• **Consciência da Lua Crescente (Nível Dois)** — Este Dom permite ao personagem tornar os outros a sua volta mais conscientes dos espíritos do lugar. Os Garou têm pequenos vislumbres e ouvem sussurros incompreensíveis dos espíritos na Penumbra, enquanto Parentes e outros humanos sentem uma consciência inquietante de um “mundo estranho” do qual eles normalmente não estão conscientes e não tem formas de compreender. Isto os ensina o poder da Lua Crescente. Para aprender este Dom, o Presa deve localizar qualquer membro da ninhada do Falcão e realizar para ele uma simples tarefa.

Sistema: O jogador deve gastar um ponto de Gnose e testá-la (dificuldade 7). Se for bem sucedido, todas as criaturas nas suas imediações (dezoito metros ou mais) se tornam conscientes da Penumbra no limite de seus sentidos. Os Garou podem então percorrer atalhos ou se comunicar com espíritos com dificuldade -1. Humanos, Parentes e animais acham o efeito profundamente desconcertante e perdem um dado de todos os seus testes enquanto sob o efeito deste Dom. Consciência da Lua Crescente dura por um turno para cada sucesso obtido. Os efeitos são dobrados quando um Theurge usa este Dom.

MET: Dom *Básico*. Gastando uma Característica de

Gnose e forçando todos aqueles na área a fazer um teste de Força de Vontade contra sua parada de Gnose, o Garou pode fazer os afetados tornarem-se mais conscientes do mundo espiritual, para bem ou mal. Os Garou e outros metamorfos acham esta condição estimulante e tem uma Característica a mais em todas as tentativas de percorrer atalhos ou se comunicar com espíritos. Parentes, animais, seres humanos comuns e a maioria dos seres sobrenaturais acham essa consciência profundamente perturbadora, e são considerados com uma Característica a menos em todos os testes. Este Dom dura pelo número de turnos ou minutos iguais a parada permanente de Gnose do Garou, e se este for um Theurge, tanto a duração quanto os efeitos são dobrados.

- **Diplomacia da Meia Lua (Nível Três)** — Às vezes o primeiro passo para resolver uma disputa é prevenir a si mesmo de dizer qualquer coisa que torne a situação pior. Este Dom permite ao lobisomem tentar acalmar um momento explosivo prevenindo todos os presentes de dizer qualquer coisa inflamatória, assim, trazendo a eles a sensatez da Meia Lua. Para aprender este Dom, o lobisomem deve seguir um espírito do tartaranhão por uma hora, acompanhando seu caminho de voo do chão, até que ele se canse e consinta em dividir este Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Empatia (dificuldade 7). Se bem sucedido, todos envolvidos no debate devem se concentrar por um turno, ficando em silêncio e depois testam Força de Vontade (dificuldade 8) para dizer qualquer coisa que saibam que tornará as coisas piores. O efeito dura por um minuto para cada sucesso conseguido. Se um Phillodox usa este Dom, o teste inicial tem dificuldade 6 e os participantes do debate devem fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 9) para inflamar a discussão.

MET: Dom Intermediário. Para usar este Dom, o Garou deve gastar uma Característica de Gnose e fazer uma Disputa Mental contra uma dificuldade de sete (reteste com *Direito*). Se bem sucedido, todos envolvidos na discussão ou debate corrente devem fazer silêncio por cinco segundos e depois fazer um teste de Força de Vontade contra cinco Características se desejarem dizer qualquer coisa que saibam que irá tornar as coisas piores. O Narrador tem a palavra final no que constitui algo que tornaria as coisas piores, entretanto como regra, se o **jogador** — não o personagem — souber que seu comentário irá provavelmente desgastar a situação atual sem qualquer ganho, então o Dom se aplica. (Jogadores que deixam passar repetidamente a óbvia natureza inflamatória de seus comentários devem ser punidos; uma coisa é cometer um erro inocente, mas outra diferente é repetidamente evitar o efeito do Dom fingindo ignorância ou dizendo “meu personagem é um idiota”). Se um Philodox usa este Dom, a dificuldade do teste inicial é diminuída em dois, enquanto a dificuldade do teste de Força de Vontade é aumentada em dois, e o Garou pode gastar uma Característica Mental para forçar

alguém a retestar um teste bem sucedido de Força de Vontade para dizer algo ofensivo. Apenas um reteste pode ser forçado desta maneira por declaração. Este Dom dura pela extensão de um debate.

- **Entendimento da Lua Minguante (Nível Quatro)** — Os melhores Galliards dos Presa de Prata têm por vezes sido também os mais bem sucedidos líderes da tribo em campos de batalha. Este Dom pode ter algum crédito por isto. Ele permite ao lobisomem gritar instruções gerais ou específicas aos seus aliados, e tê-las ouvidas e entendidas mesmo sob o barulho da batalha, assim mostrando a todos a sabedoria da Lua Minguante. Para aprender este Dom, o lobisomem deve persuadir três Lunos diferentes a passar a noite inteira na companhia do personagem. Antes do amanhecer, um deles irá ensinar o Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria e testa Carisma + Liderança (dificuldade 7). O número de sucessos é o número de uivos que o lobisomem pode fazer durante a cena que serão entendidos como uma ordem por qualquer aliada lutando na mesma batalha que o personagem. Um Galliard faz o teste com dificuldade 5.

MET: Dom Intermediário. O uso deste Dom pede o gasto de uma Característica de Fúria e uma Característica Social, e dura pela duração de uma batalha ou uma hora, o que vier primeiro. Neste tempo, o Garou pode gritar instruções específicas para seus aliados e ser ouvido claramente, mesmo por companheiros ensurdecidos ou sob o barulho de uma batalha terrível. O uso deste Dom não conta como ação, embora jogadores atenciosos devam carregar celulares, rádios ou outros meios de comunicação para evitar Narradores irritados com o fato deles estarem se comunicando por distâncias particularmente longas. Note que este Dom não permite que o Garou ser ouvido em um raio maior do que ele poderia uivar normalmente, apenas ignorar qualquer barulho ou outras obstruções nesse raio, e não permite comunicação em duas vias, apenas a transmissão de instruções de um Garou a seus companheiros. Se um Galliard usar este Dom, o custo de Fúria é suspenso.

- **Ira da Lua Cheia (Nível Cinco)** — Algumas vezes a ira de Luna cresce tanto que seus inimigos caem diante de seu escolhido como milho diante da foice. Esse Dom permite a um lobisomem, quando pressionado, conjurar espíritos da guerra em sua ajuda para atacar seus inimigos e dando descanso a ele. Seu poder ensina ao lobisomem e a seus aliados, para não falar de seus inimigos, a sabedoria e força da Lua Cheia. O lobisomem deve encontrar e derrotar nove Jagglings da ninhada do Falcão, seguidamente, em uma noite de lua cheia para aprender esse Dom. Ao final da noite, um Avatar de Luna aparece e une os espíritos derrotados à serviço do Presa para sempre. Porém, em troca ela exige que o Garou esteja à sua disposição em noites de lua cheia.

Sistema: Para ativar o Dom, o jogador gasta um ponto de Fúria e um de Gnose, então testa sua Gnose (dificuldade 7, 5 para um Ahroun). Um dos espíritos pássaros derrotados pelo Garou aparece e ataca os

inimigos do lobisomem para cada sucesso obtido. Os espíritos permanecem na briga até serem derrotados, o lobisomem morrer ou a batalha terminar, momento no qual eles partirão para Umbra mais uma vez.

MET: Dom *Avançado*. Com o gasto de uma Característica de Fúria e uma de Gnose, o Garou pode fazer um número de Testes Simples equivalente à sua pontuação de Gnose (reteste com *Liderança*); para cada teste bem sucedido, um Jagglings do Falcão aparece e ataca um dos inimigos do personagem até ser derrotado, o lobisomem morrer ou a batalha encerrar. Caso um Ahroun use esse Dom, um Jagglings é conjurado em uma vitória ou empate do Teste Simples. Desnecessário dizer que o Guardião Espiritual deve ser avisado do uso do Dom e é uma boa idéia ter os cartões com as estatísticas desses espíritos prontos quando o Dom for usado. Veja que o Garou deve estar em grande necessidade para que o Dom funcione, o que normalmente quer dizer em combate com gigantescas adversidades, oponentes obviamente superiores e/ou quando gravemente ferido; tentar usar esse Dom para circunstâncias menores irá falhar automaticamente e pode até mesmo resultar na perda de Renome do Garou arrogante. O Narrador tem a palavra final de quando o uso desse Dom é permitido.

Ciclo Minguante — A Lua Interna

• **Pureza da Lua Cheia (Nível Um)** — Esse Dom permite um Garou voltar sua própria Fúria contra sua Harano, assim derrotando-a como qualquer outro

inimigo. O lobisomem aprende esse Dom em um combate ritualístico com um espírito do sangue-guerreiro, que deve ser derrotado e queimado em um fogo Umbral. O Garou então se marca com o glifo de seu próprio augúrio e o glifo dos Ahroun. Assim, ele aprende como a fúria da Lua Cheia pode ser parte dele.

Sistema: O jogador deve gastar um ponto de Fúria e testá-la (dificuldade 7, 6 para os Ahroun) para ativar o Dom. O personagem pode então ignorar os efeitos da Harano por uma cena por sucesso obtido.

MET: Dom *Básico*. Gastando uma Característica de Fúria e fazendo um teste de Fúria contra uma dificuldade igual ao número de cenas passadas em seu mais recente acesso de Harano (máximo de onze), o Garou pode ignorar a Harano por um número de cenas ou horas, o que for maior, igual a sua pontuação permanente de Fúria. Se o Garou que emprega esse Dom for um Ahroun, ele vence todos os empates nesse teste, independente de se sua Fúria excede ou não a dificuldade.

• **Canção da Lua Minguante (Nível Dois)** — O Dom permite um Garou a aprender os benefícios de uma língua afiada e da sensatez social. Ele torna o lobisomem comunicativo, interessante e agradável, a vida e alma de qualquer reunião. A luz da própria lua parece torná-lo mais interessante e atrativo do que normalmente é. Um espírito do Grande Queijo, um altivo e de alguma forma aromático membro da ninhada de Luna, mais conhecido entre os Roedores de Ossos, ensina esse Dom. Presas de



Prata arrogantes que não se submetem a lidar com tal espírito lutarão para progredir nesse ciclo. O lobisomem e o espírito entram em um combate de raciocínio, para ver quem cria o jogo de palavras mais interessante. Se o Garou vencer, o espírito alegremente ensina o Dom. Assim, o Garou torna a persuasão da Lua Minguante parte de si mesmo.

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Enigmas (dificuldade 8) para derrotar o espírito. Esse teste só pode ser tentado uma vez por mês e apenas durante a lua minguante. Uma vez que o personagem saiba o Dom, o jogador o ativa gastando um ponto de Gnose. Todos os testes Sociais ganham um dado extra pelo restante da cena (três dados extras para os Galliards).

MET: Dom *Básico*. Para aprender esse Dom, o Garou deve localizar um tutor espiritual e derrotá-lo em uma batalha de raciocínio ou em jogos de palavras — apesar de que essa troca deva ser representada o máximo possível, o jogador ou Narrador pode optar por fazer um teste Mental (reteste com *Enigmas*) entre as duas partes para determinar o resultado. Além disso, um Garou só pode tentar aprender esse Dom uma vez por ciclo lunar e apenas na fase minguante da lua. Uma vez que ele tenha aprendido, a ativação exige apenas o gasto de uma Característica de Gnose e dura até o fim da cena — durante esse tempo, o Garou ganha as Características Sociais *Amigável* e *Eloquente*, e recebe um reteste grátis em todos os seus testes Sociais positivos.

- **Memórias da Meia Lua (Nível Três)** — Esse Dom permite um Garou recordar um momento com clareza perfeita, fixando-o para sempre em sua mente. Ele pode lembrar-se do momento a qualquer momento e examinar a memória de qualquer ângulo que deseje. A memória não se apaga com o tempo e a lembrança é sempre total e perfeita. Um espírito do mar ensina esse Dom. O lobisomem deve procurar um mar Umbral e meditar ao som de suas ondas, até que ele possa ouvir o espírito do mar o chamando. Ele deve então prestar atenção nas instruções enquanto ao mesmo tempo mantém uma consciência total do momento do aprendizado do Dom. Assim, ele faz com que a sabedoria e reflexão da Meia Lua tornem-se parte de seu ser.

Sistema: O jogador deve gastar um ponto de Gnose para armazenar a memória e testar Raciocínio + Prontidão (dificuldade 6) para fixá-la na mente do personagem. O teste é de dificuldade 5 para os Philodox. O personagem pode armazenar uma memória para cada ponto permanente de Gnose que ele tiver. Para lembrar de uma memória o jogador deve fazer um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 7, 6 se o personagem for um Philodox, 5 se o personagem for um Philodox e estiver fitando a água). Uma falha crítica significa que a memória desaparece, deixando um buraco permanente na memória do personagem. O personagem pode abandonar suas memórias sobrenaturais a qualquer momento, deixando apenas sua lembrança comum e falível do evento em questão.

MET: Dom *Intermediário*. Uma vez aprendido, um

Garou pode gastar uma Característica de Gnose e fazer um teste Mental (reteste com *Prontidão*) para fixar uma memória em sua mente, um processo que leva um turno inteiro para ser executado durante circunstâncias estressantes. A dificuldade desse teste é normalmente de sete Características, apesar de que para um Philodox que use esse Dom, ela é de apenas quatro. Uma vez armazenada, a memória permanece perfeita e pode ser vista ou repassada por qualquer ângulo que o Garou desejar com apenas uma concentração momentânea. Um Garou pode armazenar um número de memórias igual a sua pontuação permanente de Gnose, porém, ele pode escolher “deletar” memórias indesejadas a qualquer momento, restando a ele apenas a lembrança normal e falível do evento. Devido ao intenso detalhe que é lembrado, é aconselhável que se leve um equipamento de gravação como uma representação fora do jogo da memória perfeita do Garou — câmeras filmadoras, gravadores, etc — ou ter um Narrador a mão para ajudar a dizer o que seria lembrado, para que não haja dúvidas sobre o que aconteceu. O comprimento máximo de uma memória que pode ser armazenado fica a cargo do Narrador; enquanto um interlúdio romântico possa ser interessante, por exemplo, um extenso cerco pode não ser e os Narradores devem se sentir livres para permitir apenas memórias de uma duração relativamente curta (digamos, um minuto ou mais) para evitar confusões posteriores.

- **Fata da Lua Crescente (Nível Quatro)** — Esse Dom permite a um Garou perceber as linhas do destino que dirigem o mundo. Ao estudar uma pessoa ou objeto, ele pode descobrir um pouco do passado do objeto em questão, ou seu possível futuro. Para aprender esse Dom, o lobisomem deve encontrar uma aranha ou vaga-lume Jagglings de Moira, um dos Incarnae de Luna, e desafiá-lo para uma disputa de ludismo. Caso o Garou vença, o Jagglings abre seus olhos para que ele veja o destino do mundo. Assim, ele torna a consciência espiritual da Lua Crescente parte de si mesmo.

Sistema: Para vencer a disputa de ludismo, o jogador testa Raciocínio + Enigmas (dificuldade 9, 7 se o personagem for um Theurge). Caso o teste resulte em uma falha crítica, o Jagglings se sente insultado pela mente tola do personagem e toma três pontos temporários de Gnose do personagem, como pagamento pelo desperdício de seu tempo.

Para ativar o Dom, o jogador faz um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 5, 4 se o personagem for um Theurge). O personagem vê uma linha do destino por sucesso. O jogador pode optar por gastar múltiplas linhas em um único alvo ou dividi-las entre vários. Cada linha do destino permite um único vislumbre do futuro ou passado. Várias linhas colocadas na mesma direção de um mesmo alvo permitirão ao personagem ver ainda mais além do passado ou futuro. O Narrador determina exatamente o que ele vê, mas deve ser criativo e, de certa maneira, nebuloso em sua descrição. Os trabalhos do destino são estranhos e não são de fácil compreensão,

mesmo para os mais cientes dos Theurges. Porém, é muito mais fácil ver o passado do que o futuro. Como regra, cada sucesso adiciona horas para o passado ou minutos ao futuro.

MET: Dom *Intermediário*. Para aprender esse Dom, o Garou deve derrotar um espírito apropriado em uma disputa de ludismo — novamente, isso deve ser interpretado o máximo possível, apesar de que se necessário, pode ser feito um teste Mental (reteste com *Enigmas*) para determinar o vencedor. Theurges vencem todos os empates nesses testes, independente de quem tenha mais Características. Caso o Garou falhe, ele imediatamente perde três Características de Gnose e deve esperar um mês para tentar aprender esse Dom novamente. Uma vez aprendido, o Garou pode tentar vislumbrar o futuro ou o passado gastando pelo menos dez minutos de meditação ininterrupta — normalmente, um bom tempo para enviar a um Narrador — e, então, fazer um número de testes Mentais (reteste com *Empatia*) igual aos níveis permanentes da Habilidade *Empatia*, contra uma dificuldade de nove Características (sete para um Theurge). Para cada teste bem sucedido, o Garou pode ver um “fio” ou um breve relance do passado ou futuro de um alvo — no caso de múltiplos sucessos, ele pode optar por dividir esses fios do destino entre eles para aprender sobre vários alvos diferentes ou pode se focar em um indivíduo. Cada fio do destino dá um minuto de vislumbre do futuro ou uma hora do passado. O Narrador deve se sentir livre para ser tão obscuro e criativo quanto queira em apresentar essas visões, apesar de que por regra, o passado é muito mais compreensível do que o futuro.

• **Trapaça da Lua Nova (Nível Cinco)** — Esse Dom permite ao lobisomem conjurar e comandar um grupo de pequenos espíritos trapaceiros. O último passo no Ciclo leva o lobisomem ao entendimento da necessidade de Luna pelos trapaceiros e a loucura que ela recebe bem. Os espíritos, uma vez conjurados, dançam ao redor do Garou na Penumbra, protegendo-o de ser ferido, mas perturbando todos ao seu redor. Eles fazem truques em todos em suas proximidades; truques inofensivos e brincalhões nos aliados do lobisomem e destrutivos em seus inimigos. Um avatar da própria Luna ensina esse Dom, que deixa o Garou em seu débito — e serviço — para sempre. Para aprender o Dom, o Garou deve passar por uma grande demanda em nome de Luna, uma que leve várias sessões de jogo para se concretizar. Uma vez que o lobisomem tenha sido bem sucedido, Luna presenteia seu leal súdito com uma compreensão da verdadeira natureza da loucura. Assim, o lobisomem faz com que a distorcida sabedoria da Lua Nova torne-se parte de si.

Sistema: O Dom custa um ponto permanente de Gnose para ser aprendido. Uma vez que os espíritos tenham sido conjurados, quimeras e Wyldlings normalmente, eles nunca abandonam o lobisomem. Algumas vezes, eles podem ficar quietos, semi-dormentes na Penumbra próximos ao Garou, apesar de que,

ocasionalmente, eles pregam peças nele ou naqueles a sua volta. Eles estão sempre dormentes durante o dia. Eles despertam por completo durante a Lua Nova ou ao chamado do Garou. Para despertar os espíritos, o jogador testa Gnose (dificuldade 6, 5 se o personagem for um Ragabash) e gasta um ponto de Gnose. O grupo de espíritos fica ativo por uma noite por sucesso. Se o lobisomem desejar que eles voltem a dormir, o jogador deve testar Gnose como acima, gastar outro ponto de Gnose e obter pelo menos dois sucessos.

Uma vez que estejam ativos, os espíritos pregarão peças e truques cruéis em todos os inimigos do lobisomem num raio de 7 metros, beliscando, causando tropeços e interferindo com eles de todas as maneiras. Isso cria uma dificuldade de +2 em todos os testes dos inimigos e removem dois dados de suas paradas de dados para se livrar deles. Os espíritos podem roubar um objeto de um inimigo na Umbra uma vez por dia. Será apenas um item pequeno de pequeno poder, como definido pelo Narrador. Os espíritos podem mostrar o item para o lobisomem ou não, dependendo apenas de suas vontades. Se não houver inimigos por perto, os espíritos podem virar sua atenção para quem quer que esteja nas proximidades (exceto para o mestre do Dom) — até mesmo aliados não estão completamente seguros, apesar de que os espíritos os perturbam sem tanta frequência. É sábio o Garou que faz com que os espíritos voltem à Modorra quando a batalha acaba.

Um espírito poderoso, do nível de um Jaggling ou maior, pode dispersar os espíritos por uma cena, gastando um ponto de Gnose.

MET: Dom *Avançado*. Após completar uma árdua demanda em nome de Luna e sacrificar uma Característica permanente de Gnose, o Garou tem um número de espíritos menores da Wyld permanentemente ligados a ele — mesmo se destruídos, eles retornarão ao lado do personagem novamente. Esses espíritos estão normalmente dormentes, apesar de que eles despertam durante a Lua Nova ou quando o Garou os chama; chamá-los exige o gasto de uma Característica de Gnose e um teste de Gnose contra cinco Características. Ragabash recebem um reteste extra em todas as tentativas de despertar esses espíritos. Uma vez ativos, os espíritos permaneceram despertados por um número de cenas igual à pontuação permanente de Gnose do Garou, constantemente perturbando os inimigos do Garou ou pregando peças em seus aliados. Isso se manifesta como uma penalidade de uma Característica em todas as ações feitas pelos inimigos dos Garou na área, e duas Características de penalidade em todas as ações feitas contra o Garou diretamente. O Guardião Espiritual deve ser chamado para monitorar o uso do Dom, manter o registro dos inimigos do Garou e julgar as ações desses caprichosos espíritos quando necessário. Se nenhum inimigo está presente, os espíritos irão pregar truques inofensivos nos aliados do Garou, que apesar de irritantes, nunca causarão dano ou perda de algo. O Garou pode fazer com que os espíritos voltem a seu

estado de dormência a qualquer momento; isso exige uma Característica de Gnose, um turno gasto entoando uma canção de ninar e um teste de Gnose semelhante ao feito para despertar os espíritos. Mais uma vez, os Ragabash recebem um reteste extra para essa disputa. Além disso, espíritos do nível de Jagglings ou maiores podem dispersar esses espíritos por uma cena, gastando uma Característica de Gnose e sendo intimidadores.

Rituais

Rituais de Pacto

Ritual do Juramento Honroso

Nível Um

Os Presas de Prata levam muito a sério seus juramentos de serviço. Quando alguém deseja jurar serviço a um Lorde Presa de Prata que segue as antigas tradições da tribo, o Lorde pode pedir a ele que se submeta a esse ritual, mas nunca irá forçar a pessoa a fazê-lo. Muitos Presas de Prata se submetem voluntariamente a ele, caso ofereçam serviços a um outro lobisomem, mas se sentem ofendidos caso outros exijam o ritual por parte dele. Para fazer o juramento o personagem jura empreender uma tarefa, que é determinada pelo recipiente do juramento e repetida pelo personagem que se submete. O personagem que oferece o serviço então dá um pequeno objeto de valor, um valor para ele mesmo, para o recipiente do juramento.

Caso o juramentista seja fiel à sua palavra, ele recebe Renome tenha a missão sido ou não bem sucedida. O recipiente do juramento deve devolver o item dado na conclusão do serviço.

Sistema: O jogador do juramentista gasta um ponto de Gnose para ativar o ritual. Se o personagem mantiver sua palavra e tentar a missão ao máximo de suas habilidades, ele ganha quatro pontos de Honra, independente do resultado da demanda — caso ele não mantenha a palavra, ele perde quatro pontos de Honra. Não há nenhuma regra de que o recipiente do juramento deva devolver o objeto dado a ele, mas caso não o faça, ele perde dois pontos de Honra.

Ritual da Matilha Leal

Nível Três

Os Presas de Prata, apesar das afirmações contrárias, compreendem que a liderança é uma via de duas mãos. Um líder preciso de respeito daqueles que o seguem caso ele (e eles) deseje ser bem sucedido. Normalmente, apenas matilhas que trabalham juntas há muito tempo e em que os membros confiem uns nos outros suficientemente para cimentar esses laços executam esse ritual.

O ritual faz com que o foco e comprometimento de toda a matilha dependam de seu alfa. Na verdade, eles se submetem completamente a ele, na esperança de ganhar uma vantagem disso, caso ele seja comprometido em

trabalhar em benefício de todos. Cada membro da matilha deve pegar um item de significância pessoal e um tufo de seu próprio cabelo e entregar ao mestre de ritual. Ele então une todos os objetos usando os cabelos e enterra tudo no caern natal da matilha.

Sistema: O jogador do lobisomem que executa o ritual testa Carisma + Liderança (dificuldade 9 menos a Liderança do alfa). Se for bem sucedido, toda a matilha ganha dois pontos extras de Força de Vontade por capítulo, desde que o alfa da matilha esteja agindo nos melhores interesses de toda a matilha. Porém, se o alfa não o fizer, toda a matilha perde dois pontos de Força de Vontade por capítulo. O ganho ou perda fica completamente a cargo do Narrador. Caso o alfa da matilha mude, os efeitos do ritual terminam imediatamente.

Ritual da Realeza

Nível Quatro

Esse ritual, descrito no Capítulo Dois (pág. 53), é usado para coroar os verdadeiros reis da tribo. O ritual é raramente usado por razões óbvias, mas os xamãs dos Presas de Prata tradicionalmente ensinam-no a vários estudantes promissores, para que ele nunca fique perdido, caso aconteça a morte do xamã. Aprender o Ritual da Realeza é uma grande honra e muitos Theurges tentam ser reconhecidos como dignos do ritual.

Sistema: Teste padrão. Sucessos indicam que o recipiente foi devidamente marcado como um rei Presa de Prata e que todos os espíritos que juraram aliança à Gaia, Luna ou Hélios irão, automaticamente, reconhecê-lo como tal (assim como alguns Malditos). Como dito, certos presságios podem subverter esse resultado, dependendo das circunstâncias.

Rituais Místicos

Ritual de Procriação

Nível Um

O ritual é um dos segredos por trás dos incomuns altos níveis de Raça Pura dos Presas de Prata. Quando um Presa acha que é hora de iniciar uma família, ele executa esse ritual e pede que o totem de sua casa guie-o até seu melhor parceiro. O lobisomem medita sobre sua ancestralidade, usando imagens, histórias, fotos ou lembranças e então pede que o totem o guie. Se o ritual for bem sucedido, o totem dá a ele uma visão dele mesmo sendo carregado pelas garras do totem até o lar da melhor possibilidade para uma criança forte e digna. O ritual não garante que o parceiro irá receber bem os avanços do lobisomem; apenas que ele é uma boa escolha genética e espiritual.

Sistema: Teste padrão. Esse ritual normalmente acontece dentro das fronteiras do caern natal e mostra o Parente mais provável de se mostrar um bom parceiro dentro de poucos dias de viagem. Quanto mais sucessos obtidos, mas detalhes são dados pela visão sobre o parceiro e sua localização. Esse ritual não ajuda a seduzir ou ganhar o coração do Parente.

Caminhar Com as Mortas

Nível Três

Apenas os membros do secreto Sacerdócio de Marfim aprendem esse ritual. Para executá-lo, o sacerdote deve primeiro passar um dia inteiro se purificando ritualmente de todos seus pecados, de acordo com a crença do Sacerdócio, e de qualquer pensamento negativo. Ele deve passar algumas horas meditando sobre a idéia de sua própria morte e de suas atitudes a esse respeito. Um sacerdote que não está reconciliado com sua própria mortalidade pode descobrir a Umbra Negra como um local perturbador e deslocado, especialmente em anos recentes, em que uma terrível tempestade espiritual a deixou ainda mais perigosa que o de costume.

Uma vez que a purificação esteja completa, o Garou encara o espírito do Hálito da Morte no crepúsculo dessa noite. Ele deve deixar o espírito soprar em sua boca, o que dá um calafrio como se um bloco de gelo percorresse seu corpo. Ele deve então percorrer atalhos até a Umbra Negra. Ele pode permanecer por lá até a aurora da manhã seguinte.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Força de Vontade (dificuldade 7). Se o teste falhar, o ritual encerra e o personagem é arremessado em uma terrível depressão, semelhante a Harano, que custa a ele dois dados de todas suas paradas pelas próximas 24 horas. Se for bem sucedido, o personagem faz um teste normal para percorrer atalhos para entrar na Umbra Negra, como descrito acima. Uma vez na Umbra Negra, o sacerdote aparece como uma mancha escura na Penumbra comum. Se ele falhar em retornar ao mundo material na aurora da manhã seguinte, ele é aprisionado na Umbra Negra, ao menos que outro Sacerdote do Marfim ou um gentil Peregrino Silencioso o ajude a voltar para o mundo material.

MET: Como qualquer outro ritual, exceto que a falha causa ao Garou uma penalidade de uma Característica pelo resto da sessão. Sucesso indica que o Garou entrou na Umbra Negra — as “Terras das Sombras” de **Oblivion** — e deve sair até a aurora ou ficar preso por lá até que outro Garou o liberte.

Totens

Os Presa de Prata são extremamente leais ao seu totem, o Falcão: tanto que, na verdade, a maioria de seus totens de matilha tendem a estar entre sua ninhada. Talvez este seja um reconhecimento de que o totem os tem servido bem pelos séculos, ou um exemplo do ideal da tribo de lealdade. Com a proximidade do Apocalipse, é improvável que esta tradição mude.

Totens de Respeito

Merlin

Custo em Pontos de Antecedentes: 4

Embora Merlin esteja longe das maiores ou mais importantes aves, ele aparece de diversas formas entre a

ninhada do Falcão. Para os Fianna ele é um Totem de Sabedoria (ver **Livro de Tribo: Fianna**, pág.85), mas os Presa de Prata o têm como um Totem de Respeito e como o Totem da Casa Topete Vermelho-Sangue. O Merlin, por ser uma das menores das aves de rapina, tende a ser rápido, feroz e astuto. Ele é o campeão dos azarões, ensinando que tamanho está longe de ser um dos importantes fatores e que coragem e inteligência são tão importantes quanto, se não mais. Ele cuida para que suas crianças usem a astúcia antes da violência gratuita e ataquem rapidamente e com sabedoria.

Características: Matilhas devotas ao Merlin ganham três dados em suas paradas de Briga e dois dados na de Esquiva quando em confronto com inimigos fisicamente maiores que eles. Ele também garante a suas matilhas três pontos extras de Força de Vontade por história, aumentando sua coragem na luta contra a Wyrn.

Dogma: Seguidores do Merlin não devem matar aves de rapina de qualquer espécie e devem também poupar seus espíritos. Eles podem ignorar este dogma em caso de pássaros corrompidos pela Wyrn se, e somente se, não há esperança de capturá-los e purificá-los.

MET: Seguidores do Merlin ganham três Características a mais em todos os testes de **Briga** e duas em todos os de **Esquiva** quando lutando com inimigos fisicamente maiores. Eles também recebem três Características extras de Força de Vontade por história.

Águia-Pescadora

Custo em Pontos de Antecedentes: 5

A Águia-Pescadora é uma habilidosa e sábia caçadora, capaz de arrancar sua presa do próprio rio. Seu respeito entre os elementais da água e espíritos peixe é alto. Seguidores do Salmão (**Players Guide to the Garou**, pág.140) em particular tem os filhos da Águia-Pescadora como aliados. A Águia-Pescadora escolheu a Casa Uivo Austero como sua, e por séculos vinha se beneficiando desse relacionamento com o crescimento da Casa em força e honra. Entretanto, a recente virada de sorte tem consternado-a. Muitas das matilhas clandestinas da Uivo Austero, incluindo a própria matilha da Rainha Mary, ainda honram a Águia-Pescadora e ela tenta guiá-los, enquanto lutam para limpar o nome da Casa.

Características: Seguidores da Águia-Pescadora ganham dois dados em qualquer teste enquanto ou sob uma quantidade significativa de água. Eles também ganham um ponto extra de Percepção e dois de Esportes.

Dogma: A Águia-Pescadora ordena a seus seguidores proteger os rios e mares. Eles não devem permitir ou cometer qualquer ação que venha a prejudicá-los, mesmo que seja tão imperceptível quanto urinar em um rio.

MET: Seguidores da Águia-Pescadora recebem um reteste livre em todas as ações feitas dentro ou abaixo d'água, contanto que seja uma quantidade considerável de água (excluindo piscinas e banheiras). Eles também

ganham a Característica Mental **Discernimento** e um nível grátis de **Esportes**.

Totens de Guerra

Abutre

Custo em Pontos de Antecedentes: 4

O Abutre é o mais amado da ninhada do Falcão e tem sido o Totem da Casa Lua Crescente por toda sua história. Com movimentos lentos, ainda que graciosos, o Abutre é um pássaro poderoso, que poucos podem parar quando está nervoso. Ele valoriza controle e precisão em seus seguidores e os encoraja a aprender habilidades de combate. O sucesso da Casa Lua Crescente em derrubar a Cortina das Sombras aumentou a reputação do Abutre e muitas matilhas jovens vêm procurando seu apadrinhamento.

Características: Matilhas escolhidas pelo Abutre ganham dois dados em todos os testes de **Armas Brancas** e um ponto adicional de **Destreza**.

Dogma: O Abutre detesta a visão dos guerreiros de Gaia lutando uns contra os outros quando há tantos inimigos para derrotar. Ele pede a seus filhos que nunca iniciem uma briga contra outro lobisomem. Esse dogma exclui os Dançarinos da Espiral Negra.

MET: Seguidores do Abutre têm duas Características a mais em todos os testes de **Armas Brancas** e recebem a Característica Física **Gracioso**.

Águia

Custo em Pontos de Antecedentes: 7

A Águia é uma incrível visão: poderosa e leal, nobre e feroz. A Águia escolheu a mais nova das Casas dos Presas de Prata, a Inimigos da Wyrn, como sua. Ela e o Falcão protegem essa casa dinâmica e seu imprevisível rei cuidadosamente. A Águia não era altamente respeitada até pouco tempo atrás, mas o recente sucesso de seus filhos está rapidamente deixando-a entre um dos totens mais conhecidos, se não confiável, da ninhada do Falcão.

Características: A Águia dá a cada um de seus filhos dois dados extras em seus testes de **Briga** e um ponto extra de **Força**. Os filhos da Águia são inimigos temidos em combates com garra.

Dogma: A Águia pede duas coisas a seus filhos: que seus inimigos caídos sejam decapitados e suas cabeças sejam expostas em seu nome, e que seus seguidores sejam completamente confiantes em seus companheiros.

MET: Seguidores da Águia tem duas Características a mais em todos os testes de **Briga** e recebem uma Característica Física extra de **Feroz**.

Wyvern

Custo em Pontos de Antecedentes: 4

Apesar de serpentiforme e com asas, o Wyvern não é aliado da Wyrn. Ao contrário, ele é um de seus inimigos mais implacáveis. Ele geralmente aparece como o mensageiro da guerra, trazendo notícias de um grande confronto com a Wyrn. Ele leva todos os Garou e aqueles que o seguem em particular a dar tudo pela

derrota da corrupção e às vezes aconselha o uso de truques e emboscadas no combate. A força e crueldade do Wyvern o torna um totem atrativo para Presas jovens e raivosos, que procuram ganhar Renome em batalhas contra as forças da Wyrn.

Características: Seguidores do Wyvern ganham +2 em **Prontidão**, +2 em **Instinto Primitivo** e os Dons: **Visões** e **Chamado da Wyld** para ser divididos entre a matilha.

Dogma: A visão de caerns corrompidos trás grande aflição ao Wyvern. Seus seguidores devem proteger qualquer caern se pedida sua assistência, mesmos se uma das Feras o mantém. Os filhos do Wyvern não devem participar de um "resgate" de um caern de outros metamorfos e devem impedir tal roubo; eles devem aprender isto.

MET: Seguidores do Wyvern ganham um nível grátis de **Prontidão** e **Instinto Primitivo**, assim como os Dons: **Visões** e **Chamado da Wyld**, para distribuir entre a matilha.

Totens de Sabedoria

Tartaranhão

Custo em Pontos de Antecedentes: 4

Comparado a muitos da ninhada do Falcão, o Tartaranhão é pequeno, simples e sem atrativos. Entretanto, sua sabedoria é insuperável e ele sempre procura encorajar cooperação entre aqueles que o seguem. Sua Casa escolhida, **Coração Irrompível**, aprendeu bem esta lição.

Características: Tartaranhão dá a seus filhos dois pontos de **Empatia** e os concede -2 de dificuldade em todos os testes Sociais para negociações, tréguas e alianças. Ele também dá a seus filhos velocidade para chegar a tempo aonde são necessários. Os filhos do Tartaranhão podem dobrar sua velocidade em todas as suas formas.

Dogma: O Tartaranhão aconselha seus filhos a ouvir antes de falar e insiste para que ouçam todas as discussões por pelo menos cinco minutos antes que comecem a falar.

MET: Seguidores do Tartaranhão recebem um nível extra de **Empatia** e duas Características a mais em todos os testes Sociais envolvendo negociações, tréguas e alianças. Eles também dobram a velocidade de seus movimentos; isto permite que tenham dois movimentos adicionais em combate.

Garça

Custo em Pontos de Antecedentes: 5

A Garça é graciosa e sábia, e aparenta ser um espírito tranquilo a todos, menos a seus filhos. Estes, entretanto, conhecem a verdade: que a Garça não consegue resistir em cutucar com seu longo bico assuntos que outros prefeririam manter em segredo. Ela é exigente com seus filhos por esta razão: exige elegância, sabedoria, discrição e acima de tudo, curiosidade de seus filhos. Matilhas que seguem a Garça tendem a ser

impecavelmente cuidadas, bem vestidas, incrivelmente polidas e incuravelmente de nariz empinado. Uma seita que conta com seguidores de Garça entre seus membros pode esperar seu repentino retorno cheio de excitação e medo de suas últimas descobertas de conspirações, planos e esquemas dos servos da Wyrn e pedido de ajuda para lidar com estes.

Características: Seguidores de Garça ganham um ponto de Sabedoria. Eles também ganham +3 em Enigmas e podem adicionar três dados a qualquer teste que envolva limpeza ou purificação de alguém em nome de Gaia. Ela também concede a seus filhos o Dom: Abrir Objetos, o melhor para que encontrem os segredos que ela tanto ama.

Dogma: Garça pede, sempre educadamente, que seus seguidores procurem e exponham pelo menos um novo segredo por mês. Eles devem revelar o segredo a toda seita em nome da Garça. Os segredos devem, é claro, ser mais do que meras fofocas. A informação descoberta deve, de alguma forma, palpavelmente ajudar na luta contra a Wyrn.

MET: Os seguidores de Garça ganham uma Característica de Sabedoria e recebem um reteste livre em todos os testes de *Enigmas*. Eles também são considerados como tendo três Características a mais em qualquer teste que envolva limpar ou purificar outro em nome de Gaia. Por fim, ela concede o Dom *Abrir Objetos*, para que seus seguidores procurem os segredos que ela ama.

Falcão Peregrino

Custo em Pontos de Antecedentes: 5

O Falcão Peregrino antes estava entre os mais comuns da ninhada do Falcão. Matilhas de Presas de Prata por todo o mundo o serviam e a Casa Coração Sábio era orgulhosa de tê-lo como seu totem. Porém, ele não voa mais sobre o mundo como antes fazia. Suas contrapartes terrenas estão morrendo, envenenadas por pesticidas em sua cadeia alimentar e sua Casa está em declínio. A visão de um Falcão Peregrino ou notícias de uma matilha sendo escolhida por ele são ambas motivos de celebração.

Características: O Falcão Peregrino permite seus filhos a aprenderem mais facilmente. Eles podem aumentar seus Conhecimentos com pontos de experiência com o custo um nível menor que o normal. Assim, um novo Conhecimento custa 2 pontos de experiência para ser aprendido, e cada nível custa o nível anterior x2. Ele também dá a seus filhos um dado extra em todos os testes de Enigmas e Ocultismo. Matilhas que são escolhidas pelo Falcão Peregrino ganham dois pontos de Sabedoria.

Dogma: O Falcão Peregrino exige que seus filhos nunca usem pesticidas ou remédios contra ervas daninhas de qualquer forma e que destruam completamente qualquer fonte de tais materiais que encontrarem. Os filhos do Falcão Peregrino geralmente evitam centros de jardinagem e lojas desses produtos.

MET: Os seguidores do Falcão Peregrino recebem três Características de Experiência por história (não por sessão), que só podem ser gastas com Habilidades relacionadas ao conhecimento ou estudo. Além disso, eles são considerados como tendo uma Característica a mais em todas as disputas de *Enigmas* e *Ocultismo*. Matilhas escolhidas pelo Falcão Peregrino ganham duas Características de Sabedoria.

Totens de Astúcia

Gavião

Custo em Pontos de Antecedentes: 4

O Gavião é o mais astucioso da ninhada do falcão. Ele é pequeno, rápido e esperto e gosta de enganar sua presa fazendo-a expor suas costas para que possa usar suas garras para atacá-la e seu bico para prendê-la rápido. Ele ensina seus filhos a confundir e distrair seus inimigos, para que possam facilmente derrotá-los. O Gavião é o totem da Casa Olhos Cintilantes, que tem esse nome por causa do brilho em seu olho quando engana outro inimigo.

Características: O Gavião dá a seus filhos dois pontos de Lábia e um ponto extra de Manipulação.

Dogma: O Gavião pede que seus filhos contem uma mentira sobre si mesmo a cada duas verdades que disserem, para o bem de manter aqueles em volta confusos.

MET: Seguidores do Gavião recebem um nível extra de *Lábia* e também a Característica Social *Enganador*.

Fetiches

Pedra Latyr

Nível 3, Gnose 6

Essas rochas pequenas e sem notoriedade podem fazer a diferença entre vida e morte para um Presa de Prata em território hostil. Uma vez que o lobisomem ativa a pedra e a posiciona no chão ou num corpo de água, ela irá purificar as plantas e águas próximas o suficiente para garantir que elas estejam boas para o lobisomem comer e beber. Cada pedra purifica água ou comida suficiente para uma única matilha.

Um personagem pode criar uma Pedra Latyr prendendo um elemental da água numa pedra tirada de um rio que corra sobre os limites de um caern.

Apito do Vento

Nível 3, Gnose 5

No folclore Russo, o vento é geralmente associado a pessoas más que sopram apitos e, por vezes, suspeitas de evocarem algo no vento. Esses contos são simplesmente memórias distorcidas pelo Delírio deste fetiche. Um único e longo sopro neste apito irá invocar um vento congelante, envolto em neve. Ele cobrirá os rastros do lobisomem usando o apito e de sua matilha, se houver alguma, enquanto congela os ossos de qualquer perseguidor, custando a ele um dado em todos os testes

enquanto eles continuarem a perseguir o usuário do Apito do Vento. Os efeitos do Apito duram por uma hora.

O Garou faz este fetiche prendendo um elemental do vento num apito talhado no osso de um animal que tenha morrido de frio durante os meses do inverno.

MET: Uma vez ativado, este fetiche esconde os rastros do Garou e sua matilha, deixando aqueles em perseguição com três Características a menos em todos os testes para seguir seus alvos.

Klaive Alfa

Nível 4, Gnose 8

Essa é uma variação da klaive única dos Presa de Prata. Essa arma demonstra que às vezes boa liderança é melhor qualidade em um alfa que puro poder destrutivo. Ao invés de prender um espírito de guerra na lâmina, o forjador da lâmina usa um espírito do falcão. Ao invés de causar dano agravado em todos os oponentes, a arma auxilia o alfa a fazer táticas cruciais e tomar decisões de batalha, aumentando sua Liderança efetiva em dois pontos.

A dificuldade para atacar usando uma Klaive Alfa é 7, já que não há nenhum espírito da guerra para ajudar quem a empunha, mas ela ainda infringe Força +2 de dano letal. Lobisomens não podem absorver o dano da arma e ainda tratam o ferimento como agravado, pois ela é feita de prata. O usuário perde um ponto de sua parada de Gnose enquanto carregar a arma.

MET: Os possuidores de uma Klaive Alfa recebem um reteste livre em todas as disputas de **Liderança** feitas enquanto estão carregando ou brandindo a klaive. Entretanto ela ainda é considerada uma klaive comum em propósito de dano, Características Bônus, perda de Gnose, etc.

Amuletos

Flechas do Falcão

Gnose 6

Os olhos aguçados do falcão o permitem ver o inimigo à distância. Ele entende que atacar à distância ocasionalmente é a estratégia mais sábia e encoraja seus filhos a aprender esta lição. Às vezes, para ajudá-los, ele os permite pegar penas de falcões vivos para produzir Flechas do Falcão. Estas refinadas flechas de ferro têm pontas de prata e são ornamentadas com penas de falcão. Elas voam tão rápidas e diretas, como o próprio falcão investindo contra sua presa. Todos os testes de Arqueirismo feitos com estas flechas têm -1 de dificuldade. Apesar de suas pontas de prata, qualquer Presa de Prata que as carregue não sofre penalidade em Gnose.

Faixa de Folhas de Papoula

Gnose 4

É o fardo de um líder continuar lutando, não importa quão terrível seus ferimentos. Uma Faixa de Folhas de Papoula impede um dano agravado de piorar, e



cada faixa aplicada também permite ao lobisomem ignorar um nível de penalidade dos ferimentos. Uma vez que ele remove o curativo, ou um dia se passe, o ferimento começa a sangrar mais uma vez, o lobisomem começa a piorar, e as penalidades de ferimento retornam no passar de uma hora.

Esse amuleto é feito da folha de papoula com um espírito do gelo preso em seu interior.

Espíritos Aliados

Leshii

Fúria 5, Gnose 8, Força de Vontade 7, Essência 20

Encantos: Sentido de Orientação, Criar Vento, Desorientar, Materializar, Sentir o Reino, Metamorfose, Rastrear.

Imagem: Um leshii se parece com um ser humano normal com algo ligeiramente estranho que o destaca: olhos extremamente claros, por exemplo, ou uma completa falta de sombra. Alguns leshii têm pele parecida como cascas de árvores ou uma barba verde brilhante.

História: Mesmo hoje, os russos que vivem nos limites das florestas temem e respeitam os leshii. Estes espíritos da floresta guardam as leis da floresta e as voltam contra aqueles que as ignoram. Eles criam grandes tempestades, fazem trilhas desaparecerem e confundem e enganam viajantes até que eles morram de fome ou exaustão. Viajantes das florestas apaziguam o espírito com oferendas de um ovo pintado de vermelho ou uma fatia de pão polvilhadas com sal.

Habitat: Lobisomens podem encontrar os leshii em florestas. Cada leshii é territorialista e irá entrar em conflito com qualquer outro leshii que invadir a área de sua floresta.

Correspondentes Espirituais: Leshii são espíritos da floresta e da retribuição.

Correspondentes Materiais: Os Leshii irão responder apenas a chamados em trilhas na floresta. Se um lobisomem convoca um leshii fora da trilha, ele provavelmente será atacado. Os leshii têm uma queda por pão e sal, como citado acima.

Cultura de Dons: Leshii podem ensinar Dons relacionados ao vento, tempestades e plantas.

Tabus: Leshii nunca deixam suas florestas por nenhum motivo. Eles nunca concordam em ficar na presença de outro leshii, mesmo que esse leshii esteja preso num fetiche ou amuleto.

Atitude: Leshii são barulhentos e imprevisíveis, mas geralmente receptivos a Garou respeitosos. No meio de uma conversa, ele pode fazer barulhos de pássaros ou animais, gargalhar ou bater palmas para ilustrar um ponto de vista, com um barulho tão alto capaz de espantar os pássaros próximos.

Chiminage: Antes que um leshii converse com o lobisomem, ele pode pedir que ele purifique sua área da floresta de todos os traços de humanidade, incluindo lixo e outras marcas das passagens impensadas dos homens.

Domovoi

Fúria 6, Gnose 7, Força de Vontade 5, Essência 17

Encantos: Desorientar, Materializar, Sentir o Reino (casa e jardim), Metamorfose, Criar Chamas

Imagem: Um domovoi se parece com um homem velho pequeno e enrugado, com cabelos desleixados e uma barba grisalha que cobre todo seu rosto, mostrando apenas um par de olhos afiados e brilhantes. Ele é coberto da cabeça aos pés com um pêlo macio e às vezes troca sua forma para a de um gato, cachorro, rato ou sapo.

História: Os espíritos domovoi parecem ter saído do respeito que uma família tem por seus ancestrais. Alguns dizem que eles são Campeadores de Parentes que ficaram mais poderosos. Eles protegem tanto os animais quanto as pessoas do local, os alertando de perigos iminentes. Algumas vezes as pessoas que estão nas propriedades acordam para se encontrar pintados de azul e preto, um aviso da intenção hostis dessas pessoas. Se um membro da família acorda a noite com o toque de sua mão peluda, eles sabem que algum desastre está a caminho.

Habitat: Estes espíritos da família habitam a Penumbra em volta da casa, geralmente no equivalente a superfície áspera do fogão ou forno no mundo material. Caso a família escolhida se mude, o Domovoi irá segui-los.

Correspondentes Espirituais: Domovoi são espíritos do lar e da família.

Correspondentes Materiais: Como espíritos da família, os Domovoi só podem ser invocados perto da casa da família ou de outros parentes. Eles respondem bem mais rápido a chamados feitos por pessoas relacionadas à sua família escolhida.

Cultura de Dons: Domovoi podem ensinar Dons relacionados à predição do futuro e de sociabilidade.

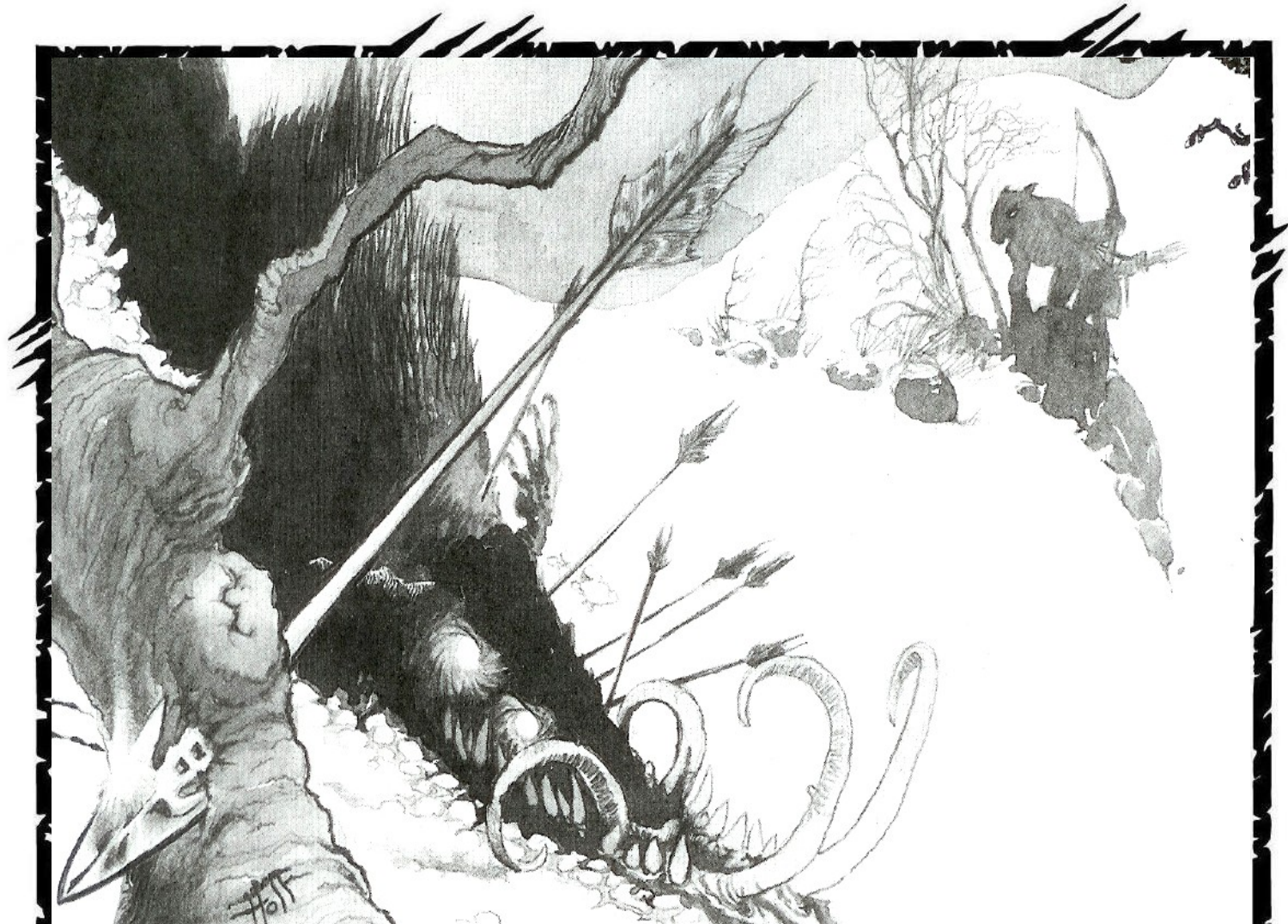
Tabus: Um Domovoi nunca está disposto a deixar as proximidades da casa de sua família escolhida. Eles nunca infligirão mal sobre um membro desta.

Atitude: Os Domovoi são quietos e tímidos, e geralmente só aparecem quando não há mais ninguém em volta. Eles podem, em certas ocasiões, ser extremamente traiçoeiros, principalmente quando pensam que ninguém está olhando.

Chiminage: Domovoi podem ser encantados com uma vasilha de mingau ou um pouco de pão. Eles só aceitam ajudar aqueles relacionados à sua família escolhida.

Qualidades e Defeitos

Qualidades e Defeitos são apresentados como um componente opcional na criação de personagens no **Players Guide to the Garou**. Eles são, como descrito aqui, completamente opcionais e podem ser desconsiderados pelo Narrador. Qualquer escolha para Qualidade ou Defeito deve ser discutida e consentida pelo Narrador para garantir que elas não conflitem como as idéias e planos que ele tem para o jogo. Alguns



dobram as regras do jogo ou limitam o personagem e a crônica de formas inusitadas. Entretanto, se bem usados podem adicionar cores e detalhes extras ao personagem e gerar bons ganchos para a crônica.

Herança Notável (Qualidade: 2 pontos)

Essa Qualidade pode significar uma de duas coisas. Pode significar que o personagem é de uma família que tem renome em particular entre os Garou por suas ações durante os séculos. Notáveis exemplos incluem os Morningkill, os Delacourt e a Dinastia Tvarivich. Esta qualidade não é a mesma coisa que o Antecedente Raça Pura, que representa a relativa perfeição da linhagem Garou expressa em um indivíduo. Esta Qualidade representa a fama geral cedida à família pelas ações de Garou e Parentes. O personagem tem -1 de dificuldade em testes Sociais com outros Garou ou Parentes cientes da sociedade lobisomem. Esta Qualidade vem com expectativa de que o lobisomem corresponda ao nome da família. Se ele falhar, pode descobrir os benefícios desta Qualidade desaparecendo com o tempo, a medida que as histórias de suas falhas começam a pesar mais que o alto status que a família recebe.

Alternativamente, esta Qualidade pode representar a presença numa família famosa nos círculos humanos: uma família real como os Windsor no reino Unido, ou uma dinastia política como os Bush e os Kennedy nos EUA. Embora a Qualidade não transfira nenhuma

propriedade ou ganho financeiro, ela pode carregar um título em uma monarquia. O personagem pode esperar convites para as melhores festas e dificuldade -1 em todos os testes Sociais quando lidando com humanos cientes de sua herança.

MET: Garou com esta Qualidade possuem uma Característica a mais em todos os testes Sociais com outros Garou e qualquer Parente ciente da sociedade lobisomem; este benefício é cumulativo para qualquer ganho do Antecedente **Raça Pura**. Personagens com um sobrenome humano famoso recebem o mesmo benefício com humanos ou qualquer Garou que preste atenção nas movimentações da sociedade humana, como Andarilhos do Asfalto, Presas de Prata e Senhores das Sombras.

Hubris (Defeito: 3 pontos)

Os Presa de Prata são os filhos escolhidos pelo Falcão e os líderes nomeados da Nação Garou. Eles são mais puros em suas linhagens que seus primos das outras tribos são. Eles têm muito, de fato, para se orgulharem. Entretanto, alguns membros da tribo levam este orgulho longe demais, passando da arrogância à hubris. Eles levantam seus narizes para seus companheiros de "tribos inferiores" e mesmo membros de sua própria tribo de linhagens menos puras. Consideram-se os mais adequados lobisomens para qualquer tarefa e sempre se assumem como alfa de qualquer grupo. Eles se esforçam para manter o desdém e complacência fora de suas vozes quando lidam com outros e às vezes irritam os espíritos

com seu comportamento impensado.

Em resumo, um personagem com esse Defeito é um completo, mas nobre, pé-no-saco. Seu comportamento rende a ele uma dificuldade de +2 em **todos** os testes Sociais com aqueles inferiormente notáveis (o que são praticamente todos). Ele também tende a superestimar suas habilidades, colocando a si mesmo e os outros por perto em perigo.

MET: Este Defeito vai além do da Característica Negativa **Condescendente** (apesar de que existe a possibilidade do personagem tê-la também), ao limite da assombrosa arrogância. O Garou sofre a penalidade de uma Característica em todos os testes Sociais com qualquer um de posição social inferior perceptível — e isso são quase todos — e tende a superestimar não apenas a boa vontade de seus iguais quanto também suas próprias habilidades, às vezes com resultados desastrosos. Naturalmente, quando as coisas dão errado, a culpa não é dele, uma das outras pessoas deve ter estragado tudo!

Propenso ao Harano (Defeito: 4 pontos)

Harano, a terrível depressão e tristeza que pode tornar o mais poderoso e renomado dos guerreiros Garou menos útil do que um filhote recém transformado, pode afligir qualquer membro de qualquer tribo. Contudo, parece que certos membros dos Presa de Prata estão mais propensos a pequenas, ainda que menos debilitantes, doses de Harano que podem impedir sua eficácia como guerreiro de Gaia e líderes dos Garou. Personagens que sofrem deste defeito estão propensos a períodos de depressão profunda, indolência e mudanças de humor.

O jogador deve fazer um teste de Força de Vontade a cada cena em que o lobisomem sofra alguma forma de revés. Se ele falhar, o Presa de Prata cai num período de Harano temporário. Ele pode se tornar carrancudo e inativo, ou repentinamente despertar para uma atividade auto-destrutiva. Em termos de regras, as percepções do Presa de Prata ficam distorcidas e ele perde um dado em todas suas paradas. Se o jogador tiver uma falha crítica, o personagem adquire uma Perturbação temporária das listadas neste livro (veja abaixo).

O jogador pode atrasar o ataque do Harano por uma única cena gastando um ponto de Força de Vontade.

MET: Os Garou com este Defeito devem fazer um teste de Força de Vontade em qualquer cena em que ele enfrente um revés em seus planos, com a dificuldade dependendo de quão sério foi este (baixa se for algo menor como um pequeno atraso ou uma preocupação trivial, alta pela morte de um aliado ou a ruína de plano a longo prazo). Se o Garou falhar, entra numa forma suave de Harano pelo resto da sessão, sofrendo uma penalidade de uma Característica em todos os testes e geralmente sofrendo de depressão, loucura ou oscilações de humor. Se o Garou falhar após um revés particularmente devastador, o Narrador pode até mesmo dar a ele uma Perturbação temporária, que passará ao fim do período de Harano. Um Garou pode impedir este período por uma

cena gastando uma Característica de Força de Vontade, embora um período em particular só possa ser atrasado uma vez desta maneira.

A Maldição *Presa de Prata*

O Lobisomem Companheiro do Narrador introduziu um novo conjunto de regras para fraquezas tribais. Estas fraquezas são singularidades particularmente comuns, que todo membro possui devido a algumas características particulares da tribo. No caso dos Presas de Prata, esta “singularidade” é a loucura. Se seu Narrador escolher usar estas regras (lembrando que elas são *opcionais*), todo e cada Presa possui sua própria enfermidade mental. As outras tribos especulam que este é algum sinal do descontentamento de Gaia, a mácula da Wyrn ou o simples resultado de reprodução entre famílias próximas. Poucos Presas de Prata conhecem a verdade: é uma maldição que a tribo causou a si mesma por trair seu pacto com Luna e fazer um pacto com Hélios para aumentar seu direito de reinar indefinidamente. Eles são lunáticos, no verdadeiro sentido da palavra.

Interpretando a Maldição

Estas Perturbações não são apenas inconvenientes ocasionais para seu personagem, elas são uma parte integral dele e devem ser tratadas como tal. A partir do momento em que seu personagem passa pela Primeira Mudança, essa enfermidade se torna parte de sua vida. De fato, muitos Presas de Prata recusam-se a aceitar suas singularidades mentais como loucura, mas reconhecem que fazem parte do que eles são e uma marca da preferência de Luna. Ironicamente, este é o exato oposto da verdade.

A Perturbação deve ser uma parte tão intrínseca da forma como você interpreta seu personagem que seus companheiros jogadores devem estar conscientes de que é uma Perturbação apenas quando atingir o ponto máximo de estresse. Mesmo aquelas Perturbações que tomam conta apenas em situações especificamente traumáticas, como Fuga, podem ser incorporadas ao personagem dando a ele a tendência de deixar sua atenção perder-se facilmente e o hábito de “voar” de vez em quando em momentos não-críticos.

Poucas Perturbações, como Múltiplas Personalidades e Esquizofrenia, terão um profundo efeito em quão bem o personagem funciona. Nós as oferecemos para aqueles jogadores que desejam uma interpretação significativamente desafiante de seus personagens e você não deve escolhê-las levemente.

Por último, se você tratar as Perturbações com humor, você tanto desvalorizará o poder delas no jogo quanto encorajará os outros jogadores a levar seu personagem menos a sério. Isso não é dizer que não pode haver, ocasionalmente, momentos de humor causados



por uma Perturbação. Entretanto, interpretar a batalha do personagem com sua condição é bem mais recompensador para você e os outros jogadores se todos a tratarem seriamente. Toda a tribo trabalha sob uma maldição séria rogada por um dos maiores poderes da ambientação. Não é um fardo a se desdenhar.

Perturbações

Uma boa quantidade de possíveis Perturbações está listada no **Lobisomem Companheiro do Narrador**. Nós as reproduzimos aqui por conveniência, junto com algumas opções adicionais.

Amnésia — Em tempos de estresse ou trauma, você se esquece quem é ou o que está fazendo. A memória retornará uma vez que o estresse tenha passado.

Enfado — Você se torna facilmente entediado e exausto. É preciso um esforço significativo da sua parte, ou de seus companheiros de matilha, para tirá-lo deste estado emocionalmente debilitante.

Fuga — Em tempos de estresse intenso, você entra numa espécie de estado de transe em que continua o que estava fazendo em um estado de zumbi. Se tirado deste estado por um membro da matilha o sacudindo ou pelo ataque de um inimigo, você não terá nenhuma memória do que aconteceu durante a fuga.

Histeria — Você é incapaz de controlar suas emoções no melhor dos tempos e está sujeito a oscilações

selvagens de humor quando em estresse ou ansiedade. Em todas as outras horas você tende a exagerar emocionalmente aos eventos. Algo ligeiramente triste irá causá-lo mares de lágrimas, ao mesmo tempo sua raiva não conhece limites, mesmo para um Garou.

Racionalização — Você tende a analisar tudo. Você submete cada experiência a uma análise racional e bloqueia, ou ignora, suas emoções o máximo possível. Se emoções extremas ou demonstrações sobrenaturais inexplicáveis destruírem este controle, você deve testar para frenesi.

Isolamento — Você geralmente precisa se distanciar emocionalmente de sua de matilha e companheiros, tornando-se não-sociável e reservado. Quando este humor o atinge, você não se expressa com mais do que um grunhido ou um aceno de mão ou rabo.

Maníaco Depressivo — Você é um pavio de emoções a todo tempo. Pode mudar do desespero ao estase com a menor provocação. Para ser honesto, há pouca razão para essas mudanças e virtualmente qualquer coisa pode causar uma mudança de humor. Em um momento você está no topo do mundo, no outro no fundo do poço.

Personalidades Múltiplas — Você tem mais de uma personalidade ativa em sua cabeça, embora apenas uma esteja no comando nos momentos comuns. Sob estresse, a personalidade dominante mudará, trazendo com ela uma nova Natureza, Comportamento e até mesmo um

outro nome. Estas personalidades estão provavelmente cientes umas das outras e sabem o que as outras estiveram fazendo. Entretanto, algumas personalidades podem ser totalmente isoladas das outras e apenas tomam a dianteira quando você precisa fazer algo que preferiria não se lembrar de ter feito.

Obsessão — Você tem uma tendência a se apegar a alguém ou algo como a razão definitiva de sua vida. Tudo que você faz tende a girar em torno da sua obsessão e seus companheiros de matilha têm problemas em fazê-lo calar a boca sobre isso. Sua obsessão pode ser fixa ou pular de alvo em alvo.

Paranóia — A Wyrn está por toda parte! Porque todos não vêem isto? Talvez a Wyrn os tenha apanhado também! Você vê a influência da Wyrn em tudo que esteja ligeiramente fora do comum.

Perfeição — Sua vida deve ser perfeita, então você trabalha constantemente para fazê-la assim. Se isso significa devotar toda sua energia para impedir as coisas de darem errado, como seu amante o deixar ou perder

status na matilha, que assim seja. Entretanto, se as coisas derem erradas, você precisa fazer um teste para evitar o frenesi.

Megalomania — Você é obcecado por ter controle ou dominar os outros. Você irá manipulá-los e mentir para eles com este fim.

Regressão — Em tempos de estresse extremo, você volta ao estado de criança (ou de filhote, claro), interpretando tudo em termos simples e procurando nos outros confiança e proteção.

Esquizofrenia — Você ouve vozes que dizem o que fazer e lhe contam segredos. Em momentos de estresse, estas vozes se tornam mais altas e suas percepções do mundo mudam. Suas ações se tornam imprevisíveis e fazem pouco sentido aos outros que não você mesmo.

Vingativo — Quando alguém o engana ou passa para trás, seu desejo por vingança começa a tomar conta de sua vida. O quanto mais você continuar sem se vingar deles, mais obsessivo sobre isso você se torna.



Capítulo Quatro: Nobreza

*“Dá-me o manto; coloca-me a coroa. Anseios imortais
em mim se agitam.”*

— William Shakespeare, *Antônio e Cleópatra*

Desde a aurora da história dos Garou, os Presas de Prata os lideraram em sua missão de defender a Mãe Gaia daqueles que poderiam ferí-La. Houve uma época, ou assim acredita a tribo, que as outras tribos seguiam os Presas voluntariamente, respeitando seu lugar de direito como tribo alfa da Nação Garou. Poucos tem a ilusão de que essa ainda é a situação.

Muitos Presas abusaram de seu poder, liderando estupidamente, se rendendo às tentações da Wyrn ou às seduições da loucura. Agora, cada Presa de Prata tem que ganhar o respeito de seus companheiros de outras tribos com cada golpe de sua klaive, uivo de vitória ou palavra sábia em uma assembléia. Respeito e o direito de liderar são arduamente conquistados, mas talvez seja essa a vontade do Falcão, que prepara sua tribo para os testes que eles enfrentarão nos dias finais antes do Apocalipse

chegar. A irmã do Falcão, a Fênix, se pronunciou, e o dia da perdição está próximo. Todo Presa deve dar o melhor de si para honrar os nomes de seus ancestrais.

Muitos entre os lobisomens acreditam que a era dos Presas de Prata já passou e que a loucura e corrupção que os assola já feriu mortalmente a tribo.

Entretanto, existe esperança. A Rainha Tvarivich da Casa da Lua Crescente obteve grandes vitórias na Rússia e está começando a tornar sua presença conhecida na Europa. O Rei Albrecht da Casa Inimigos da Wyrn possui a Coroa de Prata e o grande Falcão já concedeu suas bênçãos ao rude rei americano mais de uma vez. Talvez a tribo passe por uma renovação, se houver tempo o suficiente antes do Apocalipse. Para os jovens Presas de Prata, a pressão nunca foi tão grande.

Palhaço da Turma

Mote: Ah, qual'ê! Você não tem senso de humor? Eu sou um mulo, não uma ameaça.

Prelúdio: Você sempre pensou que qualquer um que acredite que as crianças Presas de Prata têm moleza, deveria passar alguns anos em uma das escolas de Parentes, na turma dos impuros. Você não sabe quem são seus verdadeiros pais, visto que você foi retirado de perto deles logo quando nasceu. Você foi criado na divisa de um grande caern e foi educado ao lado de dois outros impuros da mesma forma trazidos do outro lado do país, em classes separadas dos Parentes humanos.

Conforme vocês cresceram, e eram mais capazes de se controlar, a vocês foi permitido brincar com os jovens humanos. Você rapidamente descobriu que eles foram treinados para ignorar vocês e a acreditar que vocês eram inerentemente inferiores. O braço deformado certamente não ajudava. Quanto pior foram ficando as zombarias, mais isso aticava a sua raiva, até que você estava cheio de Fúria. Antes de você até mesmo tocar em um fio de cabelo de uma das preciosas crianças, um genuíno lobisomem que supervisionava a escola o derrubou.

Após alguns meses de espancamento, você decidiu que a melhor forma de evitá-los era não ser ridicularizado. Depois de alguns meses sem sucesso, você percebeu que fazer seus "colegas" de escola rirem quando você interpretava o palhaço era a maneira de fazer isso. Levou apenas mais alguns meses para as outras crianças começarem a o deixarem em paz, porque você as fazia rir. Para a sua surpresa, o ancião Garou parecia respeitá-lo pelo que tinha feito e sua vida ficou mais fácil

PRESAS DE PRATA

Nome: _____ Raça: Impura Nome da Matilha: _____
 Sinal: _____ Ancestral: Ragabash Têm da Matilha: _____
 Criança: _____ Campo: _____ Conceito: Palhaço da Turma

Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●○○○	Carisma: ●○○○	Percepção: ●●○○○
Destrezza: ●●○○○	Cômico: ●○○○	Inteligência: ●●○○○
Vigor: ●●○○○	Manipulação: ●●○○○	Raciocínio: ●●○○○
	Aparência: ●○○○	

Habilidades

Talento	Perícia	Conhecimento
Prontidão: ●●○○○	Emp. c/ Animais: ○○○○○	Computador: ○○○○○
Esportes: ●●○○○	Ofícios: ○○○○○	Enigmas: ●○○○○
Briga: ○○○○○	Condução: ○○○○○	Investigação: ●○○○○
Esquiva: ●○○○○	Etiqueta: ○○○○○	Direito: ○○○○○
Empatia: ●●○○○	Armas de Fogo: ○○○○○	Linguística: ●○○○○
Expressão: ●●○○○	Armas Brancas: ○○○○○	Medicina: ○○○○○
Intimidação: ○○○○○	Liderança: ○○○○○	Ocultismo: ○○○○○
Instinto Primitivo: ●●○○○	Performance: ●●○○○	Política: ●●○○○
Manha: ○○○○○	Furtividade: ●●○○○	Rituais: ●●○○○
Lábia: ●●○○○	Sobrevivência: ○○○○○	Ciências: ○○○○○

Vantagens

Antecedentes	Dono	Dono
Raça Pura: ●●○○○	Emb. da Própria Forma: _____	
Mentor: ●●○○○	Chama Tremulante: _____	
	Sentir a Wyrm: _____	

Perigos

Gloria	Fúria	Maléfico
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Escorrido: 0 □
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Machucado: -1 □
		Ferido: -1 □
		Ferido Gravemente: -2 □
		Espancado: -2 □
		Aleijado: -5 □
		Incapacitado: □
Honra	Amor	
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	
Subserviência	Força de Vento	
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	
Poder		
Cliath (1)		

desse ponto em diante.

Depois de um tempo, você começou a experimentar colocar aqueles que fizeram sua vida miserável em seu lugar, virando suas piadas para eles. Alguns deles perdiam o controle, atacando você, e dessa vez eles recebiam o castigo. Seus anciões pareciam ainda mais impressionados.

Quando, finalmente, você passou pela Primeira Mudança e você pôde assumir seu lugar entre os outros lobisomens, sua reputação pela esperteza e zombaria era tal que ela quase sobressaía ao estigma de seu nascimento. Uma Ragabash mais velha, uma lupina, colocou você sob suas asas e está ensinando a você as ferramentas de seu trabalho. Até mesmo os reis dos lobisomens precisam de seus bobos da corte, disse ela a você, para permitir a eles enxergar realmente é digno e quem não é.

Conceito: Você é um impuro que fez bem em aceitar e saborear seu lugar na estratificada hierarquia dos Presas de Prata. Claro, você é um impuro, mas você não vai deixar pará-lo. Um dia você será o melhor Ragabash de toda a Nação Garou.

Dicas de Interpretação: Na maioria das vezes você é muito submisso, deixando que todos a sua volta saibam que você está ciente de sua baixa situação. Entretanto, você é perceptivo e astuto, observa a todos procurando por sinais de pavio curto e um defeito aparente. Quando você a descobre, começa a citá-la através de palavras e de piadas, para ver se seus alvos podem lidar com isso. Se eles puderem, ganham o seu respeito. Se não conseguem, bem, é seu dever assegurar que o resto da seita saiba das falhas deles.

Equipamento: Um conjunto de roupas simples, uma grande coleção de anotações e uma câmera.



Cultista da Cabana da Lua

Mote: A Mãe Lua mudou sua face. Todos nós devemos mudar com ela.

Prelúdio: Mesmo quando filhote você era diferente. Seus companheiros de ninhada queriam brincar com você, mas tudo que você queria era observar a lua e farejar em volta de locais estranhos. Conforme a lua alterava sua face, você podia sentir seu humor mudando. Quando a face dela estava cheia, você era nervoso, lutava com os outros filhotes e corria com a matilha quando ela caçava sua presa. Quando ela escondia sua face, você se tornava um brincalhão.

Seus companheiros de ninhada achavam o seu comportamento perturbador e intrigante, começando a evitá-lo. Quando você foi aos lobos mais velhos buscando conforto, eles também não estavam interessados, e o mordiscavam até que você partisse. Por muitos meses você caminhou à margem da matilha, comendo o que conseguia e se consolando com a doce face da lua no céu. As coisas lentamente pioraram com o passar dos meses e você foi expulso de vez da matilha.

Uma tarde, quando a lua ainda estava oculta e o sol brilhava, você ouviu os caçadores da matilha uivando em dor e raiva. Um grupo de caçadores humanos os encontrara e estava pegando um por um. Você sentiu uma grande fúria crescer em você, como acontecia quando a face da lua estava cheia e você partiu em um combate frenético. Quando terminou com os caçadores, alguns da matilha fugiram com medo, outros estavam ocupados urinando em submissão e os caçadores estavam mortos. Dias depois, seu pai e seus amigos vieram até você.

Naquele terrível dia você descobriu sua verdadeira natureza, mesmo quando seu corpo explodiu em sua Primeira Mudança, você começou a compreender porque a lua o afetava tanto. Você adquiriu uma compreensão completa apenas meses depois, quando você e seus novos companheiros Presas de Prata recém-transformados foram avisados sobre a Cabana da Lua da tribo. Enquanto a maioria dos novos lobisomens estava brigando com a idéia de encontrar seu papel, definido por seu nascimento, na sociedade, — hominídeos podem ser tão estúpidos algumas vezes — você se deliciava com a idéia de que a Mãe Lua lhe pedia para mudar seu comportamento para equiparar a suas fases, como você sempre havia feito.

Conceito: Você é um lobo com um amor pela lua e uma afinidade natural com suas fases que a maioria dos hominídeos acha estranho. Você possui um talento especial para lidar com Lunos e já foi notado pelos membros da Cabana da Lua.

Dicas de Interpretação: Apesar de você ser uma pessoa direta e sincera por natureza, Luna põe seu preço sobre você à medida que ela muda sua face. Você pode ser brincalhão, cabeça nas nuvens, calmo, comunicativo e agressivo à medida que o mês passa. Você está constantemente tentando lembrar seus companheiros de matilha dos papéis que Luna e os outros espíritos possuem em suas vidas e os encoraja a seguir o seu exemplo. Você lida com Lunos e outros espíritos associados com Luna sempre que pode, tentando colher novas percepções dos caminhos dela.

Equipamento: Roupas emprestadas, um fetiche com Lunos aprisionados, documentos e tabelas com as fases da lua e observações feitas a cada passagem.

Presas de Prata

Nome:		Raça: Lupina		Nome da Matilha:	
Signador:		Assinatura: Theurge		Tatoum da Matilha:	
Espírito:		Carga:		Conceito: Cultista da Cabana da Lua	

Atributos					
Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●○○○

Habilidades					
Talento		Perícia		Conhecimento	
Prontidão	●●○○○	Emp. c/ Animais	●●○○○	Computador	○○○○○
Esportes	●●○○○	Ofícios	○○○○○	Enigmas	●○○○○
Briga	●●○○○	Condução	○○○○○	Investigação	○○○○○
Esquiva	●●○○○	Etiqueta	●○○○○	Direito	○○○○○
Empatia	●○○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Linguística	○○○○○
Expressão	●○○○○	Armas Brancas	○○○○○	Medicina	○○○○○
Intimidação	●○○○○	Liderança	●○○○○	Ocultismo	●○○○○
Instinto Primitivo	●○○○○	Performance	●○○○○	Política	○○○○○
Manha	○○○○○	Furtividade	●○○○○	Rituais	●●○○○
Lábios	○○○○○	Sobrevivência	●○○○○	Ciências	○○○○○

Vantagens		
Antecedentes	Dons	Dons
Raça Pura	Sentidos Aguçados	
Fetiche	Risada da Lua Nova	
Ritos	Comunicação com Espíritos	
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		

Reputação		Fúria		Vitalidade	
Gloria	●●○○○○○○○○○	Escorrido	0 □		
○○○○○○○○○○○	□□□□□□□□□	Machucado	-1 □		
□□□□□□□□□		Ferido	-1 □		
		Ferido Gravemente	-2 □		
		Espancado	-2 □		
		Aleijado	-5 □		
		Incapacitado	□		

Substância		Força de Vontade		Fragorosa Tribal	
●●○○○○○○○○○	●●○○○○○○○○○	(Opcional)		PERTURBAÇÃO:	
□□□□□□□□□	□□□□□□□□□				



Nobre Jovem

Mote: E o que você faz? Que interessante.

Prelúdio: Quando os outros filhotes falam sobre quão diferentes eles se sentem agora, você simplesmente suspira e ignora. Você sempre se sentiu diferente e de alguma forma ser um lobisomem tornou sua vida mais simples ao dar a você o propósito que sempre procurou.

Você nasceu em uma das linhas reais da Europa, longe o suficiente do trono para que você nunca tivesse a chance de ser coroada, mas próxima o suficiente para que os tablóides se interessassem por você. Desde o dia que você já tinha idade o suficiente para compreender, as pessoas falavam com você sobre quão especial você era, que responsabilidades você tinha e o seu dever para com a família. Tudo o que você podia ver era que você tinha pouca ou nenhuma escolha na forma como você vivia sua vida e nenhum poder para exercer em troca disso. Francamente, você estava começando a se tornar um pouco selvagem. Você ia a algumas festas que seus pais não aprovariam e começou a andar com alguns tipos bem desrespeitáveis. Os tablóides souberam disso e sua família enviou você para a universidade rapidamente, na esperança de que você se acalmasse. Mas você não tinha intenção de deixar isso acontecer.

Então você conheceu Lisa. Ela era um pouco mais velha que você e uma respeitada professora da sua universidade. Ela era a única pessoa ali que tratava você como qualquer outro estudante e isso despertou seu interesse.

Você passava mais e mais tempo com ela, despertando uma consciência social e um desejo de usar o prestígio real para colocar assuntos importantes em discussão. Isso funcionou por um tempo. A imprensa divulgou várias histórias sobre o seu trabalho com caridades para o meio ambiente e outras causas, você finalmente sentiu que estava fazendo diferença. Então a provação realmente começou. Começaram a espalhar histórias de seus antigos namorados e começaram a insinuar que você e Lisa eram amantes. Uma noite, um paparazzo fotografou você deixando o apartamento de Lisa. Você perdeu sua calma, tudo se tornou vermelho e quando você voltou a si, você estava semi-nua e o paparazzo estava morto. Dois parentes distantes que você não via há anos a encontraram e apresentaram a uma família maior. De início, você ficou nervosa, aterrorizada em seguida, mas agora você lentamente se encaixa em sua nova existência e até mesmo vê alguma diversão nisso tudo. Finalmente você tem poder, mesmo que seja principalmente físico. Talvez você possa ter mais impacto como uma Presa de Prata do que conseguiu como uma nobre.

Conceito: Você é a última lobisomem a nascer de uma linhagem sangue azul de Parentes. A vida como uma lobisomem dá a você o poder de fazer mudanças que você nunca pôde como uma nobre jovem, mas você está determinada a garantir que seus companheiros de matilha mantenham em mente os objetivos dos Garou.

Dicas de Interpretação: Você não é uma alfa, mas quando fala, você espera que as pessoas a ouçam. Você se porta com grande auto-controle e um toque de arrogância, mas surpreendentemente você é uma boa ouvinte. O lado visceral da vida como um lobisomem ainda a assusta às vezes, mas você, lentamente, está se acostumando a isso.

Equipamento: Terno sob medida, telefone celular, Rolls Royce com motorista, Parente guarda-costas.

PRENAS DE PRATA

Nome:	Raça: Hominídea	Nome da Matilha:
Signador:	Anterior: Philodox	Todas as Matilhas:
Anterior:	Campo:	Conceito: Nobre Jovem

Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●○○○	Carisma: ●●○○○	Percepção: ●●○○○
Destreza: ●●○○○	Manipulação: ●●○○○	Inteligência: ●●○○○
Vigor: ●●○○○	Aparência/Realidade: ●●○○○	Raciocínio: ●●○○○

Habilidades		
Talento	Perícia	Conhecimento
Prontidão: ●●○○○	Emp. c/ Animais: ●○○○○	Computador: ●○○○○
Esportes: ●○○○○	Ofícios: ●○○○○	Enigmas: ●○○○○
Briga: ●○○○○	Condução: ●○○○○	Investigação: ●○○○○
Esquiva: ●○○○○	Etiqueta: ●○○○○	Direito: ●○○○○
Empatia: ●○○○○	Armas de Fogo: ●○○○○	Linguística: ●○○○○
Expressão: ●○○○○	Armas Brancas: ●○○○○	Medicina: ●○○○○
Intimidação: ●○○○○	Liderança: ●○○○○	Ocultismo: ●○○○○
Instinto Primitivo: ●○○○○	Performance: ●○○○○	Política: ●○○○○
Manha: ●○○○○	Furtividade: ●○○○○	Rituais: ●○○○○
Lábia: ●○○○○	Sobrevivência: ●○○○○	Ciências: ●○○○○

Vantagens		
Antecedentes	Dons	Dons
Raça Pura: ●●○○○	Persuasão: _____	
Parentes: ●●○○○	Sentir a Wyrn: _____	
Recursos: ●●○○○	Verdade de Gaia: _____	
Contatos: ●●○○○		

Pontuação		
Glória	Honra	Subsistência
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0

Força de Vontade		
Força de Vontade	Força de Vontade	Força de Vontade
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0

Fragorza Trilha		
Força de Vontade	Força de Vontade	Força de Vontade
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0



Genealogista

Mote: Você é da dinastia Tvariivich, correto? Acho que você verá que o conto de sua bisavó pode dar uma luz em seu problema.

Prélio: Francamente, você não era considerado um grande prospecto para um Garou de sangue legítimo. Você nunca mostrou qualquer sinal do lobo interior enquanto crescia em uma comunidade de Parentes. Seu pai trabalhava como segurança para o líder da seita local e sua mãe — uma Ahroun — sempre estava fora, enfrentando alguma criatura. Você era quieto, vivia entre livros e era um estudante determinado. Era bom na maioria das matérias, mas eram as lições especiais sobre as grandes famílias dos Presas de Prata que mais o fascinavam. Você era capaz de passar horas nas salas de registro, estudando as árvores genealógicas e ficava cada vez mais furioso com os espaços em branco, que apareciam conforme os registradores iam perdendo o rastro dos Parentes que se mudavam. E mais, você descobriu que haviam partes das árvores que nunca foram registradas porque as uniões eram secretas e não legitimadas. Isso o incomodava ainda mais.

Ainda assim, você perseverou e logo podia recitar as linhagens completas com facilidade. Você até mesmo começou a aprender histórias sobre os membros chave das dinastias que você memorizava. Seu futuro com os genealogistas dos Presas de Prata estava garantido.

Então, um dia, depois de uma grave pancada durante um jogo, você perdeu sua cabeça e mudou para Crinos pela primeira vez. Você feriu gravemente um colega de escola antes que os instrutores, em choque, conseguissem chamar ajuda para agarrá-lo. Então o sério trabalho para treinar você como um Garou iniciou. Enquanto você era ensinado sobre as grandes lendas da tribo e da Nação Garou, você sempre conseguia tempo extra para aprender sobre as árvores genealógicas dos heróis das lendas. Sua reputação por saber um conto de um ancestral de qualquer Presa de Prata numa assembléia cresceu rápido.

Agora, você está trabalhando com uma matilha e lutando as grandes batalhas. Em seus raros períodos fora do trabalho, você aprende mais contos e tenta rastrear os braços faltantes das árvores genealógicas. Você está constantemente colocando seus companheiros de matilha em problemas, como resultado, mas como você já rastreou algumas dúzias de Parentes e um filhote perdido, ninguém se importa muito.

Conceito: Você é um lobisomem genealogista, ainda mais obcecado com procriação e linhagens que o resto da tribo. Você pode ver que as árvores genealógicas são apenas outra forma de histórias e são destas as que você mais gosta.

Dicas de Interpretação: Na maioria das vezes, você é muito quieto para um Galliard, guardando suas idéias para você e seu nariz nas histórias familiares. Tudo isso muda quando você tem uma audiência que deseja ouvir sobre seus próprios ancestrais. Você possui uma habilidade especial em fazer as pessoas se sentirem bem

PRESAS DE PRATA

Nome: _____

Sigla: _____

Étnica: _____

Raça: Hominídea

Agrup: Galliard

Lugar: _____

Nome da Matilha: _____

Título da Matilha: _____

Conceito: Genealogista

Atributos

<i>Físicos</i>	<i>Sociais</i>	<i>Mentais</i>
Força ●●●●	Carisma ●●●●	Percepção ●●●●
Destresa ●●●●	Manipulação ●●●●	Inteligência ●●●●
Vigor ●●●●	Aparência ●●●●	Raciocínio ●●●●

Habilidades

<i>Talentos</i>	<i>Perícias</i>	<i>Conhecimentos</i>
Frontidão ●●●●●	Emp. c/ Animais ●●●●●	Computador ●●●●●
Esportes ●●●●●	Ofícios ●●●●●	Enigmas ●●●●●
Briga ●●●●●	Condução ●●●●●	Investigação ●●●●●
Esquiva ●●●●●	Etiqueta ●●●●●	Direito ●●●●●
Empatia ●●●●●	Armas de Fogo ●●●●●	Linguística ●●●●●
Expressão ●●●●●	Armas Brancas ●●●●●	Medicina ●●●●●
Intimidação ●●●●●	Liderança ●●●●●	Ocultismo ●●●●●
Instinto Primitivo ●●●●●	Performance ●●●●●	Política ●●●●●
Manha ●●●●●	Furtividade ●●●●●	Rituais ●●●●●
Lábia ●●●●●	Sobrevivência ●●●●●	Ciências ●●●●●

Vantagens

<i>Antecedentes</i>	<i>Dons</i>	<i>Dons</i>
Raça Pura ●●●●●	Chamado da Wyld _____	_____
Ancestrais ●●●●●	Persuasão _____	_____
Parentes ●●●●●	Sentir a Wyrm _____	_____
Recursos ●●●●●	_____	_____
●●●●●	_____	_____
●●●●●	_____	_____

Renome

Gloria

●●●●●●●●●●

●●●●●●●●●●

Honra

●●●●●●●●●●

●●●●●●●●●●

Sabedoria

●●●●●●●●●●

●●●●●●●●●●

Virtu

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□

Amor

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□

Força do Ventilo

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□

Vitalidade

Escortado 0 □

Machucado -1 □

Fecido -1 □

Fecido Gravemente -2 □

Esperado -2 □

Aleijado -5 □

Incapacitado □

Fraqueza Tribal

(Opcional)

PERTURBAÇÃO:

Patro

Clathi (1)

com suas famílias e as deixa ver as melhores qualidades dos heróis refletidas neles mesmos. Ao ter uma inspiração de uma parte ausente na linhagem de um Presa de Prata, você é não descansa até que consiga seguir todos os passos e descobrir os parentes que faltam.

Equipamento: Roupas imundas, grande pasta cheia de cópias de certidões de nascimento, recortes de jornais e antigas fotografias, um notebook com um scanner e um software de genealogia.



Viciado em Esportes Radicais

Mote: Caras, vamos fazer assim. Podemos cair em queda livre bem no coração do Covil da Wyrn e destruir os cretinos antes que eles saibam que estamos chegando. Quem está comigo?

Prelúdio: Uma vida de riquezas e privilégio? Oh, quão terrivelmente, terrivelmente idiota. O que passa na cabeça de alguém para gostar daquela chatice de se sentar ao redor da riqueza com servos esperando para servi-lo? Isso tudo é muito, muito tedioso para colocar em palavras. Você jogava rugby na escola e gostava mais disso do que estudar, que era um saco, p'ra falar a verdade. Não é como se você precisasse de uma qualificação para conseguir o emprego ou algo assim. Os amigos de seu pai em um dos bancos podiam conseguir isso. Pólo era uma distração decente, também.

Ainda bem que alguns camaradas da escola apresentaram você ao snowboarding em umas férias. Pela primeira vez em anos, você realmente se sentiu vivo.

Dáí foi um pulo para o pára-quedas, o surf em asfalto e mergulho em cavernas. Nos anos que se seguiram, você gastou sua parte da fortuna da família perseguindo seus passatempos. Você era bom. Muito bom, na verdade. Se tornou conhecido por sua temeridade e as pessoas começaram a pedir para ir com você em suas viagens. Isso rapidamente o agradou, pois isso era muito mais diversão que o trabalho para um banco, então você transformou seu passatempo num negócio. Logo você estava organizando viagens para os membros mais viciados em adrenalina da comunidade de esportes radicais. Sua família tolerava isso, sempre murmurando algo sobre “encher disso rapidamente”. Porém, não foi isso que aconteceu.

Você foi ficando irritado mês a mês, diminuindo o número de viagens. Os sonhos que o mantinham acordado não ajudavam. Ainda assim, você continuou e estava fazendo alguns saltos ilegais com uns amigos, quando um deles errou o alvo e veio direto caindo sobre vocês. Vocês dois foram em direção ao solo e tudo o que conseguia pensar era quão furioso você estava por estar prestes a morrer.

Mas, você não morreu. Algo aconteceu na descida e você foi capaz de se salvar, lentamente diminuindo a queda com suas garras (garras, que garras?) na lateral do prédio. Doe bastante quando você acertou o solo, mas você melhorou rapidamente.

Seu tio Gerald estava esperando por você no chão. Ele o colocou na traseira de uma van e o levou do lugar rapidamente. Você estava impressionado: não via Gerald desde que era uma criança. Naquela noite, ele o deixou a par do segredo da família e o apresentou aos Presas de Prata da seita local. Você não podia acreditar ser tão sortudo: combate de verdade? Isso sim seria radical!

Conceito: Você é totalmente viciado em adrenalina e lutar as batalhas contra a Wyrn dá a você a dose necessária. Você se lança nas batalhas e nos planos com tanto entusiasmo que os outros Garou o seguem. Você geralmente ganha.

Dicas de Interpretação: Você é cheio de entusiasmo por aquilo que faz. Se há uma missão perigosa a ser feita, você é o primeiro voluntário e tem algumas idéias incrivelmente perigosas para um ataque surpresa. Sua paixão pela batalha é suficiente para levar outros com você. Entretanto, você pode ser desprezível com quaisquer palavras de cautela ou negação e geralmente passa por cima dos que duvidam de você.

Equipamento: Roupas normais, caríssimo Land Rover cheio de itens esportivos, uma ou duas roupas de lycra chamativas e todas as armas que consegue pegar. Quanto mais, melhor!

Presas de Prata

Nome:	Raça: Hominídea	Nome da Matilha:
Legado:	Avô: Ahroun	Totem da Matilha:
Armas:	Campanha:	Conceito: Viciado em Esportes Radicais

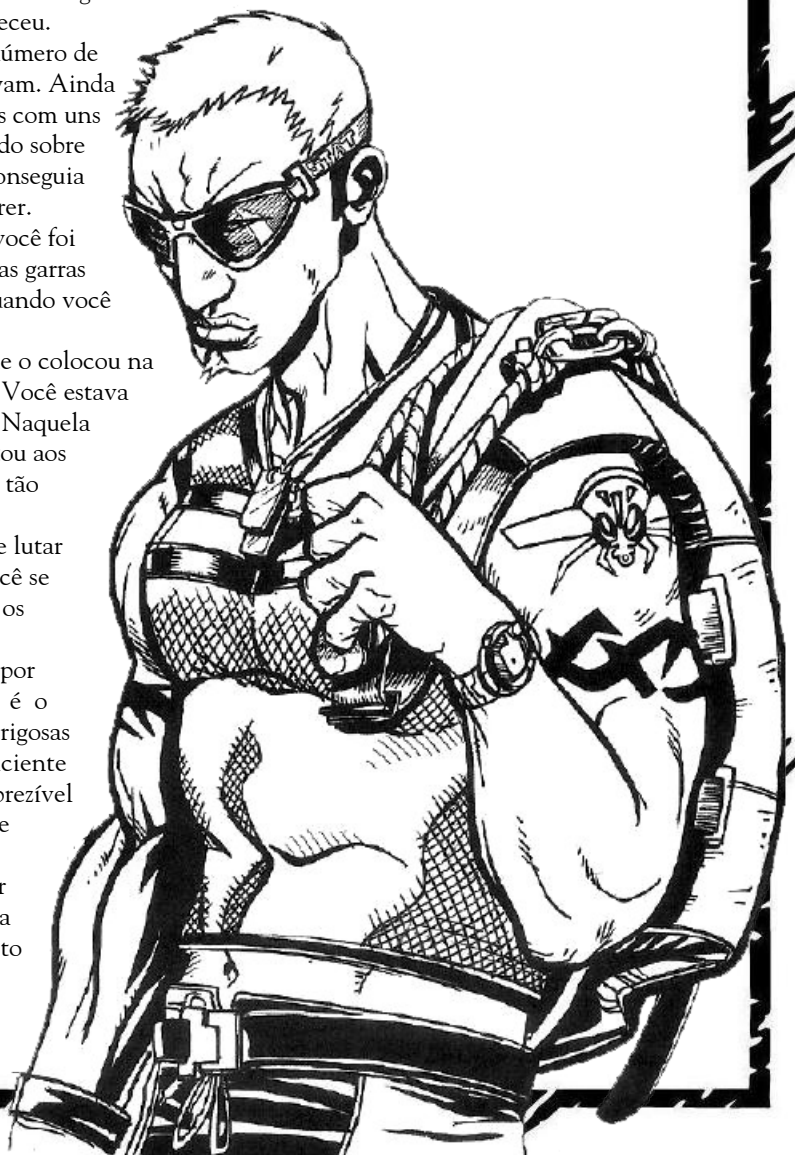
Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●●●	Carisma: ●●●●	Percepção: ●●●●
Destreza: ●●●●	Manipulação: ●●●●	Inteligência: ●●●●
Vigor: ●●●●	Aparência: ●●●●	Raciocínio: ●●●●

Habilidades		
Talento	Perícia	Conhecimento
Prontidão: ●●●●	Emp. c/ Animais: ○○○○	Computador: ●●○○
Esportes: ●●●●	Ofícios: ○○○○	Enigmas: ○○○○
Briga: ●●●●	Condução: ●●○○	Investigação: ○○○○
Esquiva: ●●○○	Etiqueta: ○○○○	Direito: ○○○○
Empatia: ●○○○	Armas de Fogo: ○○○○	Linguística: ●○○○
Expressão: ○○○○	Armas Brancas: ○○○○	Medicina: ○○○○
Intimidação: ●○○○	Liderança: ●○○○	Ocultismo: ○○○○
Instinto Primitivo: ●○○○	Performance: ○○○○	Política: ●○○○
Manha: ○○○○	Furtividade: ●○○○	Rituais: ○○○○
Lábia: ○○○○	Sobrevivência: ●○○○	Ciências: ●○○○

Vantagens		
Antecedentes	Dons	Dons
Raça Pura: ●●●●	Inspiração: _____	
Aliados: ●○○○	Persuasão: _____	
Parentes: ●○○○	Nas Garras do Falcão: _____	
Recursos: ●○○○		

Ressaca		Fúria		Vantagens	
Gloria: ○●○○○○○○○○	○●○○○○○○○○	Escorrido: 0 □			
○●○○○○○○○○	○●○○○○○○○○	Machucado: -1 □			
○●○○○○○○○○	○●○○○○○○○○	Ferido: -1 □			
		Ferido Gravemente: -2 □			
		Espancado: -2 □			
		Aleijado: -5 □			
		Incapacitado: -5 □			

Força de Vontade		Fragorosa Tribal	
Força de Vontade: ●●●●○○○○	○●○○○○○○○○	(Opcional)	
		PERTURBAÇÃO:	



Nobres Governantes

Yuri e Sophia Tvarivich

Os dois Presas de Prata mais famosos de todos os tempos viveram há aproximadamente oito séculos atrás, na Rússia do século XII. Yuri e Sophia Tvarivich eram especiais desde seu nascimento. Não é comum que um lobisomem gere gêmeos. É ainda mais incomum que ambos passem pela Primeira Mudança. Os gêmeos cumpriram com a promessa de seu nascimento auspicioso e os dois Ahroun ganharam grande renome em batalhas desde sua juventude. O conto completo de suas aventuras durante aqueles dias tomaria muitas noites de um Galliard disposto a contar. No tempo devido, Yuri tomou seu lugar de direito como líder dos Presas de Prata da Rússia. Seu reinado conduziu a uma era de ouro para a tribo na Rússia, uma era ainda celebrada pelos Presas em suas canções. A terra prosperou sobre seu governo a medida que seus guerreiros encontravam e destruíam toda fera da Wyrms que ousava mostrar sua face (ou equivalente) em suas terras. Algumas vezes as missões para destruir as feras eram lideradas pela própria Sophia. Quando ela não estava lutando por seu irmão, ela estava a seu lado, aconselhando e apoiando. Ambos os gêmeos tomaram vários Parentes como amantes para assegurar que sua linhagem sanguínea sobrevivesse. Até mesmo as crianças de Sophia portavam o nome Tvarivich, tamanha estima pelos gêmeos.

Entretanto, não foi a maneira de como os gêmeos viveram que lhes deu fama e sim a maneira como morreram. A Wyrms, enlouquecida por suas repetidas derrotas nas mãos dos Presas russos, enviou um de seus mais poderosos servos contra eles: o Zmei Sharkala, o Cruel. Quando as notícias de suas depredações e as falhas de várias matilhas em derrotá-lo chegaram aos ouvidos de Yuri e Sophia, Yuri desceu de seu trono, tirou sua coroa e convocou uma matilha para segui-lo. Garou de várias tribos responderam ao seu chamado e a nova matilha partiu à procura do dragão da Wyrms. Suas aventuras foram muitas, mas um dia eles encontraram seu inimigo. Sophia estava presa ao chão graças ao olhar odioso da criatura, mas ela conseguiu entregar a seu irmão uma Pena do Pássaro de Fogo, um fetiche lendário dado a ela em segredo anos antes da morte de seu avô. Yuri levou a pena até a fera da Wyrms, ferindo-a mortalmente. Em seus suspiros finais, no entanto, ela prendeu suas presas em Sophia, matando-a imediatamente. A fúria de Yuri e sua tristeza formaram uma potente combinação, ele partiu Sharkala em pedaços, sofrendo ferimentos mortais enquanto fazia isso. Ele então ordenou que uma pira fosse construída, na qual Sophia e o dragão caído seriam cremados. As chamas queimaram altas e ele se jogou em seu abraço. As cinzas de ambos foram espalhadas de uma ponta a outra da Rússia, em memória de seu nobre sacrifício.

Até os dias de hoje os gêmeos são reverenciados pelos três grandes estágios de suas vidas: seus dias de



guerras, liderando matilhas na batalha; seus dias de governantes, cuidando da Rússia; e seus dias de sacrifício, desistindo de tudo, incluindo suas vidas, a serviço de Gaia. Nenhum Presa de Prata desde então ao menos se equiparou a suas vidas. Com a crença de que o Apocalipse está próximo, cresce incrivelmente o boato de que provavelmente nenhum Presa jamais irá se comparar a eles.

Isaiah Morningkill

Nos últimos anos, uma figura praticamente esquecida da história recente dos Presas de Prata se tornou um dos mais celebrados lobisomens na história da Casa Inimigos da Wyrms, não só por seu paralelo com a vida de seu tataraneto, Albrecht. A revelação de sua história finalmente deu aos Presas de Prata do Novo Mundo um herói para rivalizar com aqueles do Velho Mundo.

Um século antes de Albrecht ser banido por Jacob Morningkill, Isaiah foi banido do mesmo protetorado como resultado de um desentendimento com o Vigia do caern da seita e algumas manobras políticas particularmente sujas. Diferente de Albrecht, ele nunca retornou.

Morningkill era respeitado por sua sabedoria, sua habilidade com os espíritos e sua incomum ferocidade em batalha para um Theurge. Nada disso foi o suficiente para salvá-lo das tolas políticas. Depois de um pesaroso adeus a sua esposa, ele partiu rumo ao oeste. No Velho Oeste, lendas foram feitas. Morningkill, um Theurge, foi atraído por uma terrível ruptura que estava partindo a Penumbra local. Ele, junto com vários Theurges de outras tribos, no fim perceberam o que estava causando o problema: um poderoso espírito da Wyrms chamado Devoradora de Tempestades. Foi iniciativa de Morningkill de contatar os Theurges das, auto-



proclamadas, Tribos Puras, e ele foi fundamental em organizar *todas* as tribos, tanto as Puras como os Estrangeiros da Wyrn, contra o espírito.

Naqueles dias, Morningkill tornou-se tudo que um líder Presa de Prata deveria ser: forte, concentrado, comprometido com a causa e taciturno. Às vezes ele viajava sozinho, outras vezes com uma matilha, mas quando ele visitava uma seita, seus membros mudavam após sua passagem. O atributo chave de Morningkill era a habilidade de admitir os erros que as tribos européias cometeram nas Terras Puras. Quando um poderoso lorde dos Presas de Prata está pronto para primeiro admitir seus erros, se torna ainda mais acessível às outras tribos.

No final, Morningkill se sacrificou por sua tribo, pelo Oeste e por Gaia. Quando tornou-se claro que um membro de cada tribo teria que morrer para derrotar a Devoradora de Tempestades, Morningkill sabia que não poderia pedir aos outros para fazerem um sacrifício do qual ele mesmo não estivesse preparado para fazer. No clímax do Ritual dos Céus Tranquilos, Morningkill morreu ao lado de 12 outros bravos Garou das outras tribos.

Com a morte de Morningkill, a disposição das tribos européias em admitir seus erros desapareceu. A história de seu sacrifício foi confiada a apenas alguns Galliards e passada ao conhecimento geral da maioria dos Presas de Prata. Tudo isso mudou com a ascensão de seu descendente, Albrecht, ao trono da Casa Inimigos da Wyrn. O trabalho do novo Rei e de seu companheiro de matilha Evan Cura-o-Passado em reconciliar as tribos na América do Norte tem sido fortalecido por contos de heróis como Morningkill que admitiam seus erros e trabalhavam por um bem maior há um século atrás.

Rainha Tamara Tvarivich

Durante os longos anos que a Rússia, e grande parte

da antiga URSS, foram separadas do resto da Nação Garou por Baba Yaga e a Cortina das Sombras, uma lobisomem ascendeu em proeminência: Tamara Tvarivich. O estranho é que, ninguém nunca soube muito a seu respeito. Oh, os genealogistas dizem que ela é descendente direta dos gêmeos Tvarivich, Yuri e Sophia, e ela conquistou grande renome como uma Theurge. A maioria das pessoas está ciente que Tamara é um membro do Sacerdócio de Marfim.

Mas na cabeça da maioria das pessoas, Tamara é medida mais pelos seus feitos que por sua personalidade e é exatamente essa a forma que ela prefere. Para ela, é uma lisonja o reconhecimento do fato de que ela abdicou sua própria vida e seus desejos por uma melhora dos Presas de Prata e pela Nação Garou como um todo. Porém, ela possui seus arrependimentos: na sua juventude ela era uma aventureira, procurando por segredos e fetiches perdidos que pudessem ajudar a sua tribo. Ela sabe que esse tempo já se foi e até que um líder melhor chegue, é seu dever manter a tribo trabalhando para reparar o terrível dano causado por Baba Yaga e seus exércitos antes da queda da Cortina de Sombras.

Tamara conseguiu ganhar o respeito da maioria das casas dos Presas de Prata no Velho Mundo, apesar de que ela conseguiu umas inimizades com outras tribos graças a forma com que pensa a respeito da supremacia dos Presas de Prata. Essa arrogância inconsciente manteve os Presas fora da aliança crescente das tribos, idealizada pelo Margrave Yuri Konietzko dos Senhores das Sombras, que está reformulando a Nação Garou na Europa.

Se ela possui um grande erro em sua vida, esse erro foi sua fé em Lorde Arkady. Essa fé, parcialmente nascida da incrível raça pura dele e parte de sua bravura nos últimos dias da batalha contra os exércitos da Bruxa. O Presa de Prata, notoriamente tocado pela Wyrn, a persuadiu de que os Presas de Prata americanos se recusaram a ajudar os russos e o expulsaram. Ele negligenciou o conto de sua tentativa de usurpar o Protetorado do Norte e seu ataque a Jonas Albrecht. Entretanto, Albrecht finalmente revelou a Tamara a verdade durante a crise de Jo'cllath'mattric no leste europeu. Arkady ficou exposto e, mesmo com sua redenção antes de sua morte, a revelação de sua traição foi a chave crucial para iniciar o diálogo entre Tamara e o Rei americano.

Agora ela é uma das principais idealizadoras de uma cooperação mais próxima entre as casas dos Presas e até mesmo está rancorosamente aceitando a idéia da reivindicação de Albrecht à liderança de toda a tribo.

A Rainha é inquisitiva e intensa, com uma frieza que impressiona alguns e perturba muitos outros. Ainda assim, as pessoas a suportam porque ela está aborrecida na maioria das vezes. Ela ouve os outros e está disposta a admitir quando está errada. No entanto, uma vez que sua cabeça tenha um plano traçado, apenas a própria Gaia pode tirar essa idéia de sua cabeça.

Tamara é magra porém forte, com traços que lembram bastante sua ancestral Sophia. Ela costuma usar



seu cabelo preto e longo com um coque, com tiras de prata enfeitando-o. Ela prefere usar roupas brancas, simbolizando a sua ligação com o Sacerdócio de Marfim, apesar de que desde que se tornou Rainha ela adicionou um manto com intrincados detalhes prateados em seu guarda-roupa. Os anos de guerra ensinaram-lhe bem, e ela raramente é vista sem a maça presa em sua cintura.

Caça-Demônios-das-Ruas

O Ahroun lupino Caça-Demônios-das-Ruas é outro Presa cujo renome cresceu enormemente devido a sua participação na guerra contra a Bruxa. Nos dias anteriores a queda da Cortina das Sombras, ele era conhecido mais por sua ostentação e auto-engrandecimento que por suas habilidades. Incomum para um lupino, ele preferia passar seu tempo em Crinos ou em Hominídeo. Muitos especulam que essa escolha fora resultado do embaraçoso acidente durante seu Ritual de Passagem, onde ele perseguiu e destruiu um carro em uma estrada por acreditar que ele fosse “da Wyrn”. A verdade era muito mais interessante do que isso.

Depois de exterminar um pequeno grupo de Dançarinos da Espiral Negra sozinho, próximo ao término de seu Ritual de Passagem, Caça foi conduzido por um espírito-falcão até uma caverna escondida nos Montes Urais. Lá ele achou duas espadas enterradas na rocha. Ele tentou puxar uma, e depois a outra, mas foi em vão. E então, cheio de frustração e numa fúria crescente, ele puxou as duas de uma vez, e elas saíram de dentro da rocha facilmente. Essas eram as lendárias Espadas Gêmeas de Lothair, um par combinado de fetiches que deveriam ser empunhadas com o estilo Florentino: uma em cada mão. Qualquer tentativa de usá-las de qualquer

outro maneira estava destinada a falhar, já que as espadas se enterravam no chão. Caça preferiu empunhar as espadas do que adotar sua forma lupina, sempre que possível, tamanho é o poder das espadas.

A medida que a guerra contra a Bruxa foi acontecendo, o entusiasmo de Caça por auto-promoção diminuía. Ele até mesmo começou a passar mais tempo na forma de lobo quando não havia nenhum perigo imediato de batalha. Seus feitos falam por si mesmos e ele não sentia a necessidade de procurar por problemas. Eles sempre pareciam chegar até ele.

Quando ele conheceu Tamara Tvarivich, próximo do final das batalhas, ele encontrou uma mente e espírito que complementava ele mesmo. Os dois logo se tornaram aliados e amigos. Uma das forças de Tamara como estrategista era sua habilidade de planejar batalhas que ocorriam em mais de uma frente simultaneamente. Quando ela precisava de um guerreiro confiável para assumir o comando dos lobisomens da segunda frente, ela primeiro procurava por Caça. Ele também serviu a ela como ligação com as outras tribos na Rússia. Por alguma razão que nenhum dos dois saberia dizer, elas reagiam melhor às mensagens de Tamara quando elas chegavam através de um lupino do que através de um hominídeo.

Depois da queda da Cortina das Sombras e a Rainha Tamara voltou sua atenção para o serviço de exterminar os sobreviventes do exército da Bruxa, Caça virou sua atenção para o resto do mundo. As grandes batalhas na Rússia se encerraram por um breve momento. Ele viu novas batalhas, e novas vitórias, em outras partes do mundo. Ele pode ser encontrado liderando ataques, aconselhando regentes Presas de Prata por todo o mundo e ocasionalmente tutorando matilhas recém-formadas que pareçam promissoras.

Imagem: Na forma Hominídea, Caça é alto e imponente, com traços afiados e um longo cabelo prateado, com algumas listras pretas. Ele veste roupas funcionais dos dias de hoje, evitando o exibicionismo de sua juventude. Suas espadas estão sempre ao seu lado. Em sua forma Lupina, que ele usa mais e mais frequentemente, ele é um grande e magro lobo prateado, com orelhas negras e um rabo manchado de preto. Sinais de suas espadas-fetiches podem ser vistos em seus flancos ao luar, com seu pêlo parecendo brilhar.

Dicas de Interpretação: Você é teimoso e direto. Você ainda tem a tendência de ser insolente, mas você tenta controlar isso sempre que pode. Você fala de maneira interminável sobre as batalhas que enfrentou na Rússia, mas na maioria das vezes você está honrando os que caíram, e não você mesmo. Isso geralmente surpreende aqueles lobisomens que conheceram você uma década atrás e que esperam um arrogante e prepotente filhote que conheceram.

Raça: Hominídea

Augúrio: Ahroun

Posto: 5

Físico: Força 4(6/8/7/5), Destreza 5 (5/6/7/7), Vigor 5 (7/8/8/7)



Social: Carisma 4, Manipulação 4 (3/1/1/1), Aparência 2 (1/0/2/2)

Mental: Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 4, Esportes 2, Briga 5, Esquiva 4, Empatia 1, Intimidação 3, Instinto Primitivo 4

Perícias: Empatia com Animais 3, Etiqueta 2, Liderança 5, Armas Brancas 5, Furtividade 4, Sobrevivência 5

Conhecimentos: Enigmas 1, Investigação 3, Linguística 2, Rituais 3

Antecedentes: Parentes 3, Aliados 4

Fúria: 8; **Gnose:** 8; **Força de Vontade:** 9

Dons: (1) Toque da Queda, Salto da Lebre, Garras Afiadas, Resistir a Dor, Sentir a Wyrms; (2) Visão Olfativa, Sentir Prata, Espírito de Batalha, Medo Verdadeiro; (3) Pés de Gato, Coração da Fúria, Ira de Gaia, Garras do Falcão; (4) Bênção de Leshi, Atiçando a Fornalha da Fúria; (5) Vingador de Luna

Rituais: Ritual da Abertura de Caern e Ritual de Fetiche

Fetiches: As Espadas Gêmeas de Lothair (Nível 6, Gnose 8). Esse par de espadas gêmeas devem ser brandidas ao estilo Florentino. Se usadas separadamente, elas irão se enterrar no solo até seu cabo. As espadas causam dano agravado, armazenam até 8 pontos de Fúria e podem agir como o Dom: Palma do Trovão se cruzadas no ar acima da cabeça do usuário.

Rainha Mary Campbell

Como um todo, Mary “Purifica-a-Urze” Campbell considera que assumir a liderança da Casa do Uivo Austero foi a pior coisa que já fez. Claro, ela não tinha muita escolha quando seu pai se tornou o terceiro rei a morrer em muitos anos. A Casa já estava na pior. A Wyrms Corruptora tinha cavado fundo nos lobisomens

mais velhos da Casa, que estavam aderindo à Espiral de Prata com uma alarmante regularidade.

Mary, uma inexperiente Ahroun, nascida na Escócia, e com apenas dois anos de experiência após sua Primeira Mudança, se saiu muito bem no início. Ela reuniu os nobres leais contra os corruptos e começou a purificar a Casa de sua corrupção. Ela estava próxima de ser bem sucedida quando ela se encontrou sob ataque de uma fonte inesperada: a Casa Olhos Cintilantes. A obsessiva caçada à mácula da Wyrms da Casa levou os lobisomens daquele lugar a declarar guerra à Uivo Austero. Eventualmente com sua Casa quase completamente destruída, Mary foi forçada a fugir de Edimburgo, ir para a Irlanda e para a Tara de Prata, o maior caern dos Fianna. Lá ela pediu ajuda ao Ard Righ Bron Mac Fionn e o recebeu. Os Fianna e os membros sobreviventes da Uivo Austero conseguiram recuperar o caern da Casa em Dublin.

Entretanto, o Ard Righ maluco por fadas não permaneceu fiel a suas promessas. Mary foi forçada a deixar a Irlanda e agora está se movendo pela Europa, tentando evitar os Presas de Prata, que acreditam que ela está corrompida, enquanto ao mesmo tempo reúne quantos sobreviventes da Uivo Austero para sua causa ela conseguir. Mary, veja bem, tem uma teoria. Ela acredita que não há coincidência no fato de que sua Casa foi atacada justamente quando os Espirais Negra se tornaram mais ativos em seu território natal. Ela também acha que não é coincidência de que ela foi expulsa de Edimburgo depois dos Espirais terem atacado vários caerns escoceses pertencentes aos Fianna. Ela está convencida de que um traidor dentro das fileiras mais antigas da Olhos Cintilantes traiu a Uivo Austero e ela quer expor esse homem ou mulher e restabelecer sua Casa antes que os Espirais completem o que quer que eles tenham planejado. Ela está preparada para morrer tentando.

Talvez os Andarilhos do Asfalto, que também passam por suspeitas na Europa, sejam capazes de ajudar. Se ela ao menos pudesse rastrear a mulher chamada Leitora-de-Genes ou, até mesmo, dada a necessidade, o tal Konietzko...

A Rainha Mary foi forçada a crescer rápido demais e por isso ela é muito séria e totalmente concentrada em sua missão de libertar sua Casa. Ela não tem tempo para bater papos, o que a torna uma cansativa companheira de viagens, mas uma líder em exílio muito eficiente. Ela demonstra uma real proficiência em imitar novos sotaques enquanto se esconde nas cidades européias.

Mary demonstra sua herança escocesa mais do que sua ancestralidade Presa de Prata; ela tem um cabelo longo e negro que vai até suas costas, uma face levemente arredondada e com um nariz pequeno. Ela é baixa e magra e veste roupas humanas do dia-a-dia, geralmente escondendo seu cabelo sobre um chapéu ou boné. Em sua forma de lobo, ela é compacta e magra, com listras prateadas em seu pêlo marrom.



Rei Jonas Albrecht, Portador da Coroa de Prata

Albrecht não é um rei Presa de Prata típico. Ele é considerado rude — o quintessencial “americano feio” — por muitos de seus colegas nobres ao redor do mundo, apesar de que nenhum deles negará sua efetividade marcial em combater a Wyrn. Nesse sentido, eles admitem, ele é um verdadeiro descendente da Casa Inimigos da Wyrn.

O avô de Jonas foi o Rei Jacob Morningkill, um lorde do Protetorado do Norte da América do Norte. Ele antes foi um respeitado governante, mas se afundou na loucura, tornado-se paranóico e obsessivo em testar a lealdade de sua corte. Apesar do pai de Jonas ser um Parente — os filhos e filhas de Jacob não se transformaram — a família Albrecht por muito tempo era considerada um das de sangue mais puro, aos padrões humanos. Eles não eram, no entanto, da nobreza tradicional e descendiam de uma rica elite mercante da Holanda, que viera para o Novo Mundo com a tribo dos Presas de Prata.

Jonas, como único descendente direto de Jacob a nascer Garou, era naturalmente considerado o herdeiro de Jacob. A medida que a loucura de Jacob crescia, ele percebeu que os jovens procuram por glória e Jonas era uma ameaça velada contra seu trono. Ele baniu Jonas de seu reino com a acusação de insubordinação e traição. Albrecht, muito imaturo para compreender o que tinha acontecido, ficou furioso e nervoso com tudo sobre os Presas de Prata — os costumes da tribo, as pessoas e as lendas. Ele foi para Nova Iorque, onde Mãe Larissa e seus Roedores de Ossos do Central Park o ofereceram hospitalidade. Ele imediatamente tornou-se um bêbado, menosprezando seu dever de enfrentar a Wyrn.

Ele teve várias brigas com outros Garou, muitas delas violentas, pois seu instinto auto-destrutivo inevitavelmente fazia com que ele os insultasse de uma forma ou de outra. Os Garou de Nova Iorque ainda falam sobre os conflitos entre ele e Mari Cabrah, uma Fúria Negra que desdenhava de sua atitude condescendente. Eles tiveram várias disputas seguidas, um encurralando o outro, mas nenhuma delas foi decisiva.

Ele então atravessou o caminho de um garoto que passava por sua Primeira Mudança e foi tragado para o destino de Evan Cura-o-Passado, um Wendigo que não parecia um nativo americano — sua linhagem de Parentes há muito tempo havia sido retirada de seu ambiente original. Os servos da Wyrn sentiram que Evan estava destinado a amenizar a grande raiva entre os Wendigo e as tribos européias e, por isso, buscavam matá-lo. Albrecht era a única defesa de Evan. Forçado a incorporar o papel de defensor e mentor, Albrecht redescobriu sua honra e superou seus hábitos auto-destrutivos com a ajuda do Falcão, o totem de sua tribo.

Ao fazer isso, ele convocou Mari Cabrah para ajudá-lo e assim formou-se uma improvável matilha. Apesar de que ele e Mari ainda se agredirem verbalmente, seus desafios escondem uma profunda afeição — que não é romântica, como alguns Ragabash afirmam, e sim direcionada para a matilha. Para os Garou, poucos são os laços tão próximos quanto aqueles entre companheiros de matilha.

O *Conto da Coroa de Prata* conta a história de como Albrecht se tornou rei. Jacob foi assassinado por Dançarinos da Espiral Negra em seu próprio trono e sua última ordem foi para que Albrecht retornasse. Mas desde seu exílio, um Garou da mais pura das raças entrara para o caern: Lorde Arkady, da Rússia. Ele reivindicou o trono, uma reivindicação que Albrecht, desgraçado por seu exílio, não podia superar. Isso resultou em um desafio de combate, com Arkady saindo como vencedor. Albrecht ficou contente em colocar um ponto nessa história, até que evidências da traição e da corrupção de Arkady apareceram. A única forma de destronar Arkady era achar a Coroa de Prata, a antiga relíquia dos verdadeiros reis dos Presas de Prata.

Ele conquistou a Coroa e depôs Arkady antes de sua coroação oficial. Em um ato de piedade, do qual ele ainda se arrepende, ele poupou a vida de Arkady e o exilou de volta para a Rússia. Isso se provou ser sábio, já que Arkady ajudou a libertar a Rússia de sua maldição da Wyrn e no final se sacrificou para o bem maior de Gaia, ao atacar uma grande fera da Wyrn chamada Jo'clath'mattric. Apesar de Albrecht ainda não poder suportar o sujeito, até mesmo ele dá ao homem um crédito relutante por finalmente ter se redimido.

Desde que ganhou a Coroa de Prata e sua realeza ancestral, Albrecht travou uma guerra contra a sombria organização chamada Sétima Geração, um dos planos mais sutis da Wyrn para corromper o mundo. Ele tem descoberto seus agentes e matado-os sempre que podem ser rastreados e caçados.

Ele também se juntou à travessia continental para lutar contra Jo'clath'mattric, eventualmente se aliando com o Margrave Konietzko, um Senhor das Sombras europeu a quem muitos Garou vêem como o principal rival do Presa de Prata pelo poder.

Agora Albrecht viaja para a Rússia, a Pátria Mãe dos Presas de Prata, para encontrar pela primeira vez seus, há muito tempo separados, companheiros de tribo, em uma tentativa de curar as rixas entre as Casas dos Presas de Prata e unir a tribo para a chegada do Apocalipse.

Existe uma profecia que corre entre as tribos de que os Dançarinos da Espiral Negra matarão Albrecht quando o Apocalipse de fato chegar, pois acredita-se que ele é o "último rei de Gaia" mencionado na profecia de um oráculo insano. Albrecht, claro, despreza a lenda, apesar de que seus companheiros de matilha continuam a se preocupar com isso.

Imagem: Em seus melhores dias, Albrecht é o modelo do Presa de Prata moderno — ele usa seu cabelo prateado em um rabo-de-cavalo, seus olhos são aguçados e claros, ele pode exigir respeito independente de estar usando suas vestimentas Garou ou um jeans antigo e um sobretudo. Em seus piores dias, ele parece com uma estrada esburacada, em cada centímetro as cicatrizes e ferimentos de um veterano de milhares de lutas e um longo exílio.

Dicas de Interpretação: Nunca foi sua ambição ser rei, mas nunca passou pela sua cabeça desafiar os desejos do Falcão. É um saco ter tantas pessoas se curvando à sua frente — graças a Gaia que seus companheiros estão dispostos a manter você bem e humilde. Ainda assim, desde que você pegou o emprego, você conseguiu tirar algo de bom dele. Por alguma razão, você está fazendo o melhor para assegurar que o resto de sua tribo preste mais respeito às outras tribos — algo que você aprendeu quando era mais próximo dos Roedores de Ossos do que dos Presas. Isso faz eles rangerem os dentes e você sabe que vai ser desafiado por isso algum dia, mas nada que valha o trabalho vem de mão beijada, certo?

Raça: Hominídeo

Augúrio: Ahroun

Posto: 6

Físico: Força 4(6/8/7/5), Destreza 4(4/5/6/6), Vigor 4(6/7/7/6)

Social: Carisma 4, Manipulação 2 (1/0/0/0), Aparência 3 (2/0/3/3)

Mental: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Esportes 4, Briga 5,

Esquiva 4, Empatia 1, Expressão 2, Intimidação 3, Instinto Primitivo 4, Manha 2

Perícias: Empatia com Animais 1, Ofícios 1, Condução 3, Etiqueta 2, Armas de Fogo 2, Liderança 5, Armas Brancas 5, Furtividade 4, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Enigmas 2, Investigação 3, Direito 2, Medicina 2, Ocultismo 2, Política 3, Rituais 3.

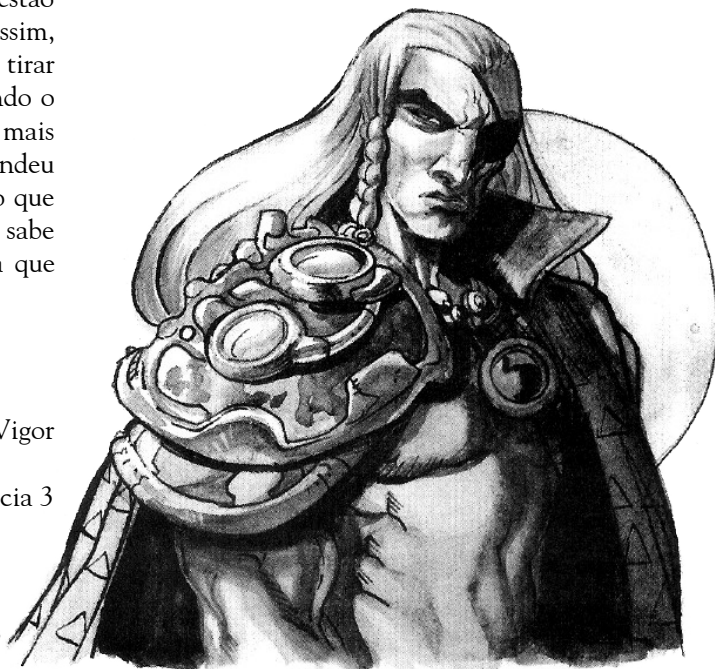
Antecedentes: Aliados 5, Ancestrais 1, Contatos 4, Parentes 2, Raça Pura 4, Recursos 1/4 (Possui pouco dinheiro próprio, mas pode levantar bastante graças a seu Posto)

Fúria: 8, **Gnose:** 5, **Força de Vontade:** 10

Dons: (1) Olho do Falcão, Toque da Queda, Chama Tremulante, Garras Afiadas, Resistir a Dor, Sentir a Wyrn, Simular Odor de Homem. (2) Bico da Águia, Armadura de Luna, Espírito da Batalha, Medo Verdadeiro. (3) Garras de Prata, Ira de Gaia, Garras do Falcão; (4) Atiçando a Fornalha da Fúria. (5) Vingador de Luna, O Segredo de Gaia; (6) Mano a Mano (veja **Livro dos Augúrios**).

Rituais: Cerimônia pelos Falecidos, Ritual de Assembléia, Ritual do Juramento Honroso, Ritual da Matilha Leal, Ritual de Abertura de Caern, Ritual da Dedicção de Talismã, Ritual de Ferimento.

Fetich: Príncipe Solene, uma grã-Klaive que concede o poder secundário da resistência heróica. Gastando dois de Gnose para invocar esse poder, Albrecht ganha 3 dados adicionais de absorção contra todos ataques, exceto prata, pelo resto da cena.



RESAS DE PRATA

Nome:

Raça:

Nome da Matilha:

Jogador:

Augúrio:

Totem da Matilha:

Crônica:

Campo:

Conceito:

Atributos

Físicos

Força _____ 00000
Destreza _____ 00000
Vigor _____ 00000

Sociais

Carisma _____ 00000
Manipulação _____ 00000
Aparência _____ 00000

Mentais

Percepção _____ 00000
Inteligência _____ 00000
Raciocínio _____ 00000

Habilidades

Talentos

Prontidão _____ 00000
Esportes _____ 00000
Briga _____ 00000
Esquiva _____ 00000
Empatia _____ 00000
Expressão _____ 00000
Intimidação _____ 00000
Instinto Primitivo _____ 00000
Manha _____ 00000
Lábia _____ 00000

Perícias

Emp. c/Animais _____ 00000
Ofícios _____ 00000
Condução _____ 00000
Etiqueta _____ 00000
Armas de Fogo _____ 00000
Armas Brancas _____ 00000
Liderança _____ 00000
Performance _____ 00000
Furtividade _____ 00000
Sobrevivência _____ 00000

Conhecimentos

Computador _____ 00000
Enigmas _____ 00000
Investigação _____ 00000
Direito _____ 00000
Linguística _____ 00000
Medicina _____ 00000
Ocultismo _____ 00000
Política _____ 00000
Rituais _____ 00000
Ciências _____ 00000

Vantagens

Antecedentes

Raça Pura _____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

Dons

Dons

Renome

Gloria

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honra

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Sabedoria

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pasto

Fúria

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Cinase

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado 0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza Tribal

(Opcional)

PERTURBAÇÃO:

PRESAS DE PRATA

Hominídeo *Alabro* *Crinas* *Híspio* *Lupino*

Nenhuma
Mundança

Força(+2)___	Força(+4)___	Força(+3)___	Força(+1)___
Vigor(+2)___	Destreza(+1)___	Destreza(+2)___	Destreza(+2)___
Aparência(-1)___	Vigor(+3)___	Vigor(+3)___	Vigor(+2)___
Manipulação(-1)___	Manipulação(-3)___	Manipulação(-3)___	Manipulação(-3)___
	Aparência 0		

Dificuldade: 6

Dificuldade: 7

Dificuldade: 6

Dificuldade: 7

Dificuldade: 6

INCITA DELÍRIO EM HUMANOS Adiciona 1 dado de dano em Mordidas Reduz dificuldades de Percepção em 2

Outras Características

_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO

Fetiches

Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado

Dons

Rituais

Combate

Arma/Manobra	Teste/Dificuldade	Dano/Tipo	Alcance	Cadência	Pente

Armadura
Nível: _____
Penalidade: _____
Descrição: _____

PRESAS DE PRATA

Natureza:

Comportamento:

Cabana:

Casa:

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Antecedentes Detalhados

Ancestrais

Raça Pura

Aliaços

Recursos

Parentes

Mentor

Outro (_____)

Outro (_____)

Posses

Experiência

Equipamento (Carregado) _____

TOTAL: _____

Adquirido em: _____

Bens (Possuídos) _____

Serita

TOTAL GASTO: _____

Gasto em: _____

Nome: _____

Localização do Caern: _____

Nível: _____ Tipo: _____

Totem: _____

Líder: _____

RESAS DE RATA

História

Prefácio

[illegible]

Descrição

Idade:_____

Cabelos:_____

Olhos: _____

Raça: _____

Nacionalidade: _____

Sexo:_____

(Altura / Peso)

Hominídeo: _____ / _____

Glabro: _____ / _____

Crinos: /

Hispo: /

Lupino: _____ / _____

Cicatrizes de Batelha:

Cicatrizes de Batalla: _____

Deformidades de Impureza:

Deformidades de Impuro: _____

Visual

Relações da Matilha

Esboço do Personagem

<i>Relações da Matilha</i>	<i>Esboço do Personagem</i>

Agradecimentos: A César o que é de César...

*But still, you push me to see
Something, I can never be
Why am I their shattered king?
I don't mean anything*
— Iced Earth, Melancholy (The Holy Martyr)

Nobres Palavras

E eis que o Nação Garou chega a seu décimo livro. Uma marca impressionante. Com pouco mais de um ano de criação, nosso grupo de traduções se mostra cada vez mais forte, cada vez mais unido e coeso. Desde junho de 2007, o “NG” vem trabalhando com a assustadora marca de um livro por mês. De junho até outubro tivemos Fianna, Fenris, Garras, Fúrias e agora os Presas de Prata. Se essa média vai se manter até o final do ano? Isso já é um outro assunto.

Demorou, mas os Presas de Prata finalmente tiveram seu livro. Muitas pessoas ajudaram, algumas abandonando seu posto no meio do caminho. Mas unidos como uma matilha, o Nação Garou conquista mais uma meta. Passo a passo, o grupo vai traduzindo os livros de um cenário tão amado e querido por todos. Em nossos corações, apenas a certeza de que mesas e mais mesas do

Brasil estarão com esse livro nas mãos e que ele irá auxiliar narradores e jogadores.

Agora é o momento de sentar e pensar sobre o próximo livro a ser traduzido. Muitos estão sendo traduzidos nesse momento, mas para que todo o processo entre nos eixos, é necessário um foco. É o momento de decidir quais das tribos terá seu livro, suas histórias e lendas traduzidas para nossa língua. Acreditem, não é nada fácil tomar essa decisão.

Ao fim de tudo, deixamos apenas nosso obrigado a todos vocês que nos ajudaram, com revisões, traduções, diagramações, imagens e tudo mais. Àqueles que nos deram algumas sugestões e àqueles que nos criticam. Afinal, é sempre bom mostrar mais um livro traduzido para nossos detratores. Mostra que suas palavras nada significam.

Honra e Glória ao Nação Garou! E nos vemos no próximo livro!

Júlia "Orgulho do Falcão"

Presa de Prata Galliard Cliath

Droga, Galliards nunca devem ficar sem palavras. Foi o que o ancião Senhor das Sombras disse... Mas para um momento como esse, eu acho que é justificável. Está terminado! Todas aquelas madrugadas traduzindo... Levaram até aqui. E além de agradecer a todos que ajudaram nessas traduções e a iniciativa dos organizadores, o melhor que eu posso fazer é citar um grande pensador: "O teste decisivo de um líder é que ele deixa por trás dele em outros homens a convicção e a vontade de continuar." Eu espero que este livro, o livro dos líderes, cumpra o seu papel. Que cada beneficiado com ele se delicie com as belas histórias de nossa tribo e desperte, com elas, para o que ainda há para ser feito.

Que continuemos em frente nessa tarefa. Ainda há muito a ser feito e faremos ainda melhor, juntos.

Brianna "Olhos de Estrelas"

Fianna Theurge Cliath

Simplemente maravilhoso, com histórias ricas e muitas explicações sobre o cenário, pelo menos para alguém que está aprendendo agora. Correndo o risco de atizar a ira do chefe: até agora foi meu livro preferido, depois do imbatível Fianna, é claro! ^_^

Hiro "Tempestade de Prata"

Ahroun Presa de Prata Cliath

Entre os estudos de uma prova foda, tudo o que esse Presa de Prata tem a dizer é: "Muito obrigado!"

Júlia "Cólera de Gata"

Fúria Negra Ahroun Cliath

Eu nem concordo que sou merecedora de figurar entre esses nomes aqui novamente. E digo isso, não só pelo conhecimento ínfimo que tenho sobre RPG (li tanta coisa que isso até tá mudando!), mas também por crer que o trabalho principal foi realizado pelos tradutores. É deles o mérito.

E graças a um diploma de Letras, muitas vezes mal quisto, que posso tentar ajudar. E assim fico feliz: um livro mais sintaticamente e ortograficamente correto pra vocês! Hehehe!

Assim, dedico-o ao meu Presa de Prata preferido! O primeiro a ter paciência de tentar me explicar o que era tudo isso. Marcelo, esse é pra você!

Daniel "Voz do Falcão"

Presa de Prata Galliard Cliath

Vou contar uma história, ela é sobre reis e lobos. Sim, eis que lançamos o livro da Tribo dos Reis. Conto a história sem efeitos pirotécnicos ou grandes atores, conto como tradicionalmente é feito entre nós, pela palavra e pelo coração. Este livro deu trabalho, língua arcaica,

termos específicos de tempos esquecidos, não é a toa que alguns desistiram no meio do caminho, mas a vontade dos outros em terminar o livro é o que realmente importa, o trabalho é digno de renome e histórias para serem passadas por gerações.

É a contra gosto, mas devo admitir que o Senhor das Sombras organizador do projeto, junto ao Fianna mestre diagramador, fizeram um trabalho impecável, uma devoção que não se via em séculos de reis que passaram por nossa história. Parabéns Chokos e Frank. Agradeço também a galera da comunidade que com suas críticas aos Presas só fizeram com que eu me empenhasse mais em traduzir o livro para entendê-los.

Obviamente uma salva de palmas para os meus pais que me permitiram o conhecimento da língua anglo-saxã (essencial para a tradução, como vocês devem saber), agradecimentos também por terem me comprado o livro do Lobisomem — O Apocalipse 2ª ed. E ao amigo homônimo Daniel "*Japonês-Jedi*" Taketa que me apresentou o livro (E o RPG) lá nos idos de 1996, sem ele eu estaria chamando todos de loucos cultuadores de satã. Por fim, agradecimentos para a matilha que atura esse Alfa e o seguem até o fim. Espero ter feito jus à confiança depositada pela Nação Garou.

O livro está aí para quebrar os estereótipos de reis enlouquecidos e de honra minguada... Que os novos filhotes se orgulhem de sua herança real, que os ordenados reis, lordes, escudeiros e regentes não se esqueçam do que fomos e reafirmem a cada dia porquê estamos aqui e porquê somos os REIS.

Chokos "Velocidade-do-Trovão"

Ragabash Senhor das Sombras Ancião

É com prazer que vejo esse livro ser lançado pelo Nação Garou. "Mas como assim?" vocês perguntam. Um Senhor das Sombras gostando do lançamento do livro dos Presas de Prata?!? Sim, pessoal. É isso mesmo. Adorei a idéia. Aqui estão revelados os segredos, as loucuras, as histórias dos Presas de Prata. Se um Senhor das Sombras não gostaria de saber de tudo isso, eu não faço a menor idéia do que ele gostaria.

Claro, dá um gosto ainda melhor saber que os Presas saíram após os Senhores das Sombras (que lideraram a arrancada das tribos), Fianna, Crias de Fenris, Fúrias Negras e Garras Vermelhas. Parece que os Presas foram colocados em seu devido lugar.

Também é bom ver o NG com seu décimo livro. De uns tempos para cá foram um livro a cada mês. Em novembro também será assim? Só o tempo dirá.

A todos vocês que baixam nossos livros, meu muito obrigado. A todos os Presas de Prata, saibam que foi um Senhor das Sombras o idealizador do livro de vocês e que sem essa tribo, vocês certamente ainda estariam balbuciando suas loucas palavras em busca de um livro.

Agora me deixe ir. Tenho mais coisas a traduzir. Qual o próximo livro? Qual a próxima tribo a ter seus segredos expostos? Preparem-se Garou, pois o Nação

Garou chegará a cada um de vocês...

Folha do Outono "Ágil-com-o-Vento"

Theurge Fianna (Romeiros Sussurrantes) Ancião

À Gaia, por representar os ciclos. O Inverno que chega ao fim, a Primavera que nos dá novas oportunidades, onde o sol nasce forte novamente e que nos queima com toda essa energia. Esta que em sua ausência quase que matou. As vãs promessas de Felicidade hoje estão para trás e quero que elas fiquem lá mesmo, onde meu olhar cada vez mais firme para o horizonte não possa ver. Estou olhando para frente e, no fim das contas, quando tudo estiver em ruínas, ainda assim, eu irei perseverar!!!

A matilha que faço parte, Joffison Vanblacken, Finarrah, Magno e Uere.

E a uma linda Presa de Prata, cujo sou cativo de seus encantos e profundo admirador de seus gestos: Anabella Diniz.

Sempre adiante!!

Rafael Tschope (RGT)

Wingus Testocruciblo, um Nocker entediado que foi encontrado por um bando de lobinho

"Gostaria de falar o quão nobres e puros são esses Garou, como eles têm suas honras e glórias imaculadas pelo tempo. Como eles conseguem liderar de maneira justa e perfeita. Como eles... eles... Caraio, o que está

escrito aqui??? Eu não leio mais por..." — barulhos de porrada e gritos — "Como eles são bondosos e não manipuladores... Gaia abençoe os Presas de Prata!"... "Posso ir agora?? Como assim não é para fala...." — mais porrada e gritos seguido de um som de algo batendo no chão.

Cerimônia Pelos Falecidos em Honra a Insane.Vizir

A vida de um Garou é difícil. Nossa Mãe morre mais a cada dia. Nossa raça diminui, mas criaturas de paixão e fúria que somos, nunca desistimos. Nosso caro amigo Peregrino caminhou com nossa matilha por muito tempo, mas não está mais entre nós. Estranhas trilhas Umbrais foram tomadas por ele. Que Gaia esteja contigo, Insane.Vizir, Ahroun dos Peregrinos Silenciosos. Sua história será para sempre cantada entre nosso povo.

P.S.: Só pra ficar claro para todos, o tradutor Vizir não sofreu nada. Apenas um repentino sumiço. De fato ele deve estar em meio à bebedeira, mulherada e tudo mais. E o que é pior, certamente o pulha está baixando nossos livros! Vizir, seu lugar estará sempre por aqui, cara. Claro, se resolver voltar logo, melhor. Abraços do Nação.

P.P.S.: Você ainda me deve a tradução do Capítulo 1 do Wurm, vagabundo (Ass: Chokos)!

P.P.P.S: Eu? Bem, escrevo aqui só por onda mesmo.



LIVRO DE TRIBO: PRESAS DE PRATA

Os Reis-Lobos

Eles foram os regentes dos Garou antes mesmo dos humanos saberem o que eram reis e príncipes. Eles foram os grandes lobos brancos, os mais nobres e os mais puros em sangue e espírito. Agora é o Fim dos Tempos e grande parte da força deles se foi — mas no fim, eles lutarão para serem merecedores do reinado lhes dado. Eles são nobres entre os lobisomens — os Presas de Prata.

Garras e Presas de Prata

Os lobos alfa da Nação Garou recebem o que lhes é merecido no Livro de Tribo: Presas de Prata. Aprenda os poderes místicos que eles usam para impor suas regras, sua longa história de dominância e seu segredo mais sombrio - o verdadeiro Segredo da Majestade. Irão os Presas de Prata sucumbir a crescente apatia que devora as raízes da tribo e cair em desgraça? Ou eles estirparão a podridão e conduzirão o ataque final sob patas fortes? A resposta está perto de ser revelada...

LOBISOMEN O Apocalipse

Mind's Eye Theatre



Nação Garou
Grupo de Traduções

